# SUPER GAMEPOWER

Pré-Estréia: Street Fighter Zero III

www.sgp.com.br

Nº 51 - R$ 4,00

NOVA CULTURAL

6642

ISSN 0104-611X

00051

9 770104 611006

## QUAKE ATÉ O FIM

PARA NINTENDO 64 E SATURN

## GOL DE PLACA: WORLD CUP '98

(NINTENDO 64 E P.STATION)

GAMEPRO DIRETO DOS USA

## PORRADA!!

OS NOVOS FATALITIES DE MORTAL 4

TODOS OS GOLPES DE REAL BOUT 2

ESTRATÉGIA E DICAS DE DARKSTALKERS 3 (SATURN)

OS CARROS SECRETOS DE SAN FRANCISCO RUSH (P.STATION)

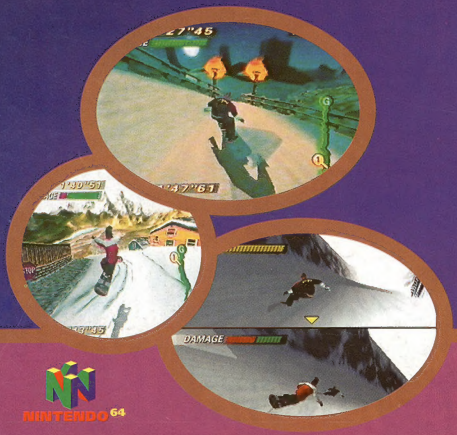
P.STATION:

## PARASITE EVE DETONADO

F. NAOCA 8463

Em nenhum outro jogo você vai suar tão frio.

Chegou 1080° Snowboarding.




www.nintendo.com.br

NINTENDO 64

1080° Snowboarding

- 6 pistas além de um Half Pipe e um Air Make. • 8 pranchas diferentes.
- Efeitos visuais de gelar a espinha. • Diferentes tipos de neve.

2 Jogadores Simultâneos

Compatível com Rumble Pak™

© 1998 Nintendo of America Inc.™, ® e o logo "N" 3D são marcas registradas de Nintendo of America Inc. Produto produzido na Zona Franca de Manaus.

Nintendo by gradiente

# SUMÁRIO

## JOGOS DESTA EDIÇÃO


**NINTENDO 64**

| | |
|---|---|
| Airboarders 64 | 45 |
| Bomberman Hero | 20 |
| Castlevania | 14 |
| Forsaken | 18 |
| Mission: Impossible | 15 |
| Quake | 52 |
| Superman 64 | 13 |
| World Cup '98 | 42 |

**SATURN**

| | |
|---|---|
| Darkstalkers Jedah's Damnation | 22 |
| Lunar 2 Eternal Blue | 17 |
| Quake | 52 |

**P.STATION**

| | |
|---|---|
| Blasto | 26 |
| Bomberman Wars | 29 |
| Bombing Islands | 29 |
| Deathtrap Dungeon | 28 |
| Enigma | 27 |
| Lode Runner | 24 |
| Metal Gear Solid | 12 |
| Parasite Eve | 58 |
| San Francisco Rush | 44 |
| Tomorrow Never Dies | 15 |
| Shadow Tower | 14 |
| Waku Waku Bowling | 45 |
| World Cup '98 | 42 |

**PC**

| | |
|---|---|
| Starcraft | 30 |
| Star Wars Rebellion | 32 |
| Tomorrow Never Dies | 15 |
| Ultima: Ascension | 14 |

**ARCADE**

| | |
|---|---|
| Mortal Kombat 4 | 36 |
| Soul Calibur | 14 |
| Street Fighter Zero III | 16 |
| Time Crisis II | 13 |
| Virtua Striker 2 – Version 98 | 17 |

**NEO GEO**

| | |
|---|---|
| Real Bout 2 | 38 |

**MEGA**

| | |
|---|---|
| NBA Jam | 64 |

**SNES**

| | |
|---|---|
| NBA Jam | 64 |


Ilustração de Capa: ROKO


SUPER GAMEPOWER

**SEM SEGREDOS**
*Conheça todos os secrets de Quake, jogo que ganha versão para Nintendo 64 e Saturn (pág. 52)*

**ABAIXO A TRADIÇÃO**
*Bomberman Hero pisa na tradição e sai com cara de Super Mario para Nintendo 64 (página 20)*

**TREVAS NO SATURN**
*DarkStalkers 3, o Jedah's Damnation, ganha uma excelente conversão para o console da Sega. Veja na página 22*

**NOVAS FATALIDADES**
*Os novos fatalities de Mortal Kombat 4, revision 3 (pág. 36)*


**ESPORTE TOTAL** 42
*World Cup '98 chega arrebentando em 2 consoles*

**CIRCUITO ABERTO** 10
*O Oscar do videogame dos americanos*

**DETONADOS** 52
*Além de Quake, as gatas de Parasite Eve, do P.Station*

**PRÉ-ESTRÉIA** 12
*Vem aí um novo Street Fighter e uma boa safra para o Nintendo 64*

**FLASHBACK** 64
*NBA Jam: bons tempos dos 16 bits*

**PAINEL** 34
*Como sempre, o P.Station domina a área de lançamentos*

**GOLPE FINAL** 36
*Todos os golpes e combos de Real Bout 2*


## OS JOGOS DA SEÇÃO SGP DICAS


**P.STATION**

| | |
|---|---|
| Gex: Enter the Gecko | 50 |
| Gran Turismo | 49 |
| One | 50 |
| Resident Evil 2 | 50 |
| San Francisco Rush | 48 |
| Shadow Master | 51 |
| Spawn: the Eternal | 46 |

**NINTENDO 64**

| | |
|---|---|
| Fifa 98 | 46 |
| GoldenEye 007 | 51 |
| San Francisco Rush | 50 |
| Yoshi's Island | 49 |

**ARCADE**

| | |
|---|---|
| Marvel vs. Capcom | 47 |
| Star Gladiator 2 | 48 |

**SNES**

| | |
|---|---|
| Arcana | 48 |
| Kirby's Dreamland 3 | 49 |

**MEGA**

| | |
|---|---|
| Judge Dredd | 48 |

**SATURN**

| | |
|---|---|
| Vampire Savior | 46 |

**NEO GEO**

| | |
|---|---|
| Real Bout 2 | 49 |

# SGP CARTAS

Totalmente demais! *SuperGamePower* vem arrepiando nos útimos meses e neste não será diferente. Como o Chefinho aqui não é bobo nem nada, mandou logo a galera preparar um encarte especial sobre a Copa, com o que há de melhor na TV e na Internet. Afinal, quem é que não está a fim de parar tudo só pra ver a Copa? Os ingleses andaram dizendo que até esqueceriam a mulher dos sonhos para ver os jogos... Não cheguemos a tanto. Aliás, esta edição, além da Marjorie, reserva umas gatas de primeira, como Melissa e Aya, do Detonado *Parasite Eve*. *Quake* não tem mulher, mas o Detonado também está quentíssimo. Os novos fatalities de *MK 4* estão mais cortantes que olhar da Sharon Stone. Páreo duro com os combos da Morrigan, de *DarkStalkers 3*. Se cansar das gatas, bata um futibinha com *World Cup '98*. Assuntos melhores, vai ser difícil arrumar.

## AKIRA E AGORA

Revista de aniversário é o maior agito na redação. Edição mais gordinha, projeto gráfico novo, matérias especiais, o Chefe batendo o pé com cara de impaciente. O resultado de tudo isso, além de algum stress, foi uma revista mais bonita e consistente. Porém, errinhos da pressa não deixaram de marcar presença. Nada que vá abalar profundamente o funcionamento do fígado do Chefe, mas tudo passível de correção. Na página 30, na matéria sobre Tekken 3, onde se lia para terminar o Tekken Force 3 vezes para pegar o Doctor Boskovitch, leia-se 4 vezes. Na matéria sobre Metal Slug 2, na página 42, a matemática falhou. A média correta do jogo é 4,5. Na página 51, o fabricante de *Ultim@te Race Pro* é a Kalisto, o gênero é corrida e é para 1 a 8 jogadores. A nota do game é 4,8. É isso.

## BILL GAMES

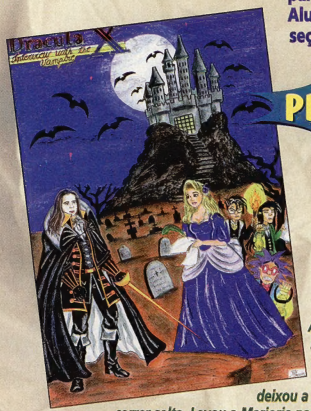
Eu estou muito bravo com o Chefe! E não é porque ele mudou o visual da revista e a cara do site sem me consultar. Agora, só porque eu sou americano, o cara nem perguntou se eu podia ao menos participar do especial de futebol. Sacanagem com o gringo! Eu adoro bola. Acho que é por isso que eu me ligo no Brasil. Fiquei muito chateado, Chefinho. Eu já tinha até a minha seleção escalada e várias idéias na cabeça (o Lord não aproveitou nada, é claro). Só por isso a pergunta este mês é sobre futebol, e bem simples: o Brasil vai ou não vai ser pentacampeão mundial?

SGP CARTAS

# ARTE NO ENVELOPE

**A catarinense Daniela Cristina Takahashi, de Joinville, botou romantismo na parada e, em vez de um desenho, fez quase um filme com Marjorie, Chefe, Alucard e cia. Leva o prêmio do Nescau, que até novembro vai patrocinar a seção, premiando o melhor desenho do mês com uma mochila de arrepiar!**

## PREMIADO

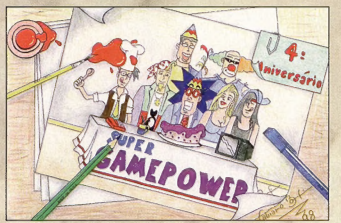



*A gata Daniela Cristina Takahashi deixou a imaginação correr solta. Levou a Marjorie para entrevistar o Drácula, encarnado pelo Brad Pitt. Tudo isso sob as vistas do Chefe, Kamikaze e Akira. Leva o prêmio para Joinville, SC*

*Chegado em uma sessão de pancada com uns animais bem deformados, o gaúcho João André Motta vem da cidade de Harmonia. Imagina como deve ser briga na terra dele...*

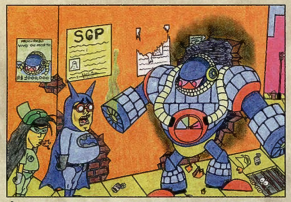
*O Rodolpho Antônio de Barros Santana, de Jandira, SP, colocou uma Charllote com cara de Marjorie no colo do Haohmaru. Sortudo o cara, hein!*

*Fã de carteirinha de jogos da Capcom, Paulino Javier Vasquez, de Goiânia, Goiás, fez um time de primeira com MegaMan, Ryu, Wolverine e cia.*

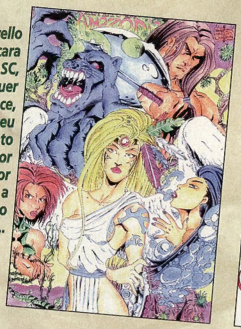



*Segundo o Baby, que não gostou muito de ser retratado como o palhaço da turma, o Fabiano S. Bomfim, de Buerarema, Bahia, deu uma de puxa-saco e pintou a festa dos quatro anos de SuperGamePower*

FAÇA ARTE COM E




É mole?!? O Chefinho vestido de Batman e com uma baita barriga e o Akira de Robin e uma barriguinha, ambos enfrentando um dos amigos do Dr. Wily?! Só podia ser coisa do José Veliton da Silva, de Santa Cruz do Capibaribe, Pernambuco



Rafael Frello Joaquim, o cara de Criciúma, SC, que só quer uma chance, mostra o seu instinto animal. Por essas e por outras que a Marjô não aparece...

WitchBlade, cada vez mais popular entre os gamers. O fã do mês é o Rodrigo Guimarães Vicentini, de São Paulo

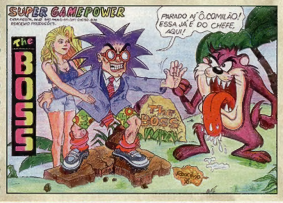
A galera de King of Fighters fazendo sucesso no bairro do Itaim, em São Paulo. Desenho do Edson Moreira Sobrinho

Furo de reportagem do carioca Marco Antonio Teixeira, do Rio de Janeiro. Flagrou a Lara no maior amasso com o Ken

Davi da Silva Alonso, do Rio de Janeiro, detonou com o seu Wolverine. O Chefe, que não estava presente à votação, pensou em um golpe para premiá-lo

Sempre presente nas últimas edições, Spawn não poderia ficar de fora desta. O fã da vez é o Rafael Paschoal Braga, de São Paulo, SP

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável




O Taz do Racilvio Vieira Neres, de Rondon do Pará, PA, como milhares de leitores, continua na babação pela loura dos games

ENERGIA.
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOST

# SGP CARTAS

# SGP responde

Estou no último chefe do segundo CD de **Final Fantasy VII**. A revista diz que tenho de usar resist ou me equipar com a ribbon. Queria saber como consegui-los.

*Leonardo Costa Santos, SP*

**MK:** ***Aí vai, Leonardo. A resist é uma magia da matéria Cure, vendida em Kalm Town. Já a ribbon, você consegue nos baús.***

Tenho algumas dúvidas sobre **Resident Evil Director's Cut**. Antes de descer a escada que dá acesso à Storeroom 2 existe um corredor com duas portas. O que há nelas e como faço para entrar? Vocês detonaram este jogo? Em que edição?

*Rafael de Andrade São Paulo, SP*

**LM:** ***Na porta da esquerda está a jóia vermelha. Você precisa de uma chave para abri-la. Na sala dos tubarões, vá até o fundo e entre antes na porta da esquerda para baixar a água. Aí entre na da direita e pegue a chave. Para entrar na porta à frente é preciso ter o código que Barry dá à Jill antes de entrar no túmulo. Se não o tiver, poderá ter acesso à sala por outro lado. Demos apenas um minidetonado na edição 44.***

Estou jogando **The City of Lost Children** e quando chego em Loan Shark pego uma Little Safe. O que faço com isso?

*Alex Caliari Colatina, ES*

**MK:** ***você deve colocar esse item na balança ao lado do cofre. Pegue, então, a jóia que está dentro do cofre e vá embora.***

# ANIMAL!

O mineiro Luiz Augusto de Rodrigues, de São Lourenço, mandou um recorde pra Marcelo Kamikaze nenhum botar defeito. O cara terminou **Final Fantasy VII**. Até aí, normal. A questão é que ele detonou os dois últimos Weapons do jogo. Pra quem não conhece **Final Fantasy**, Weapons são os chefes mais poderosos do jogo. É mole ou quer mais?

**Escreva sempre para SuperGamePower, a melhor revista de games do planeta!! O chefe quer saber sua opinião sobre o que rola em SGP.**

**SUPERGAMEPOWER**
**Caixa Postal 9442**
**São Paulo, SP**
**CEP 01050-970**

# CLASSIFICADOS

Vendo **um Nintendo 64** com **um controle** e **um cartucho**. R$ 300,00. Vendo também **um Master System III** com **dois controles** de seis botões. R$ 40,00. Ou troco por **CDs** para **P.Station**. Tratar com Eduardo ou João, (011) 7209-4074, São Paulo, SP.

Vendo **um Saturn** japonês com **dois controles** e **15 CDs**. R$ 525,00. Ou troco por **um Nintendo 64** com **um controle** e **uma fita**. Tratar com Frank, (098) 662-1556, Dom Pedro, MG.

Compro **cartuchos** de **luta** ou **aventura** para **Mega Drive**. Tratar com Leandro, (011) 6911-5893, São Paulo, SP.

Vendo **um Saturn** com **dois controles**, **cartucho chave** e **34 CDs**. R$ 400,00. Tratar com Marcio ou Marcelo, (011) 6952-1486, São Paulo, SP.

Vendo **um SNes** com **sete cartuchos**, um controle normal e um turbo. R$ 210,00. Ou troco por **um P.Station** com **um controle** e **um CD**. Tratar com Vinícius, (011) 591-2936, São Paulo, SP.

Vendo **um Saturn** com **dois controles** e **cinco jogos**. R$ 375,00. Tratar com Bruno, (011) 6956-2379, São Paulo, SP.

Vendo **um P.Station** com **um controle** e **seis CDs**. R$ 250,00. Tratar com Rodrigo, (011) 524-6187, São Paulo, SP.

Vendo **um Nintendo 64**. R$ 260,00. Ou troco por **Neo CD** com **dois controles** e **cinco CDs**. Tratar com Luciano, (027) 264-0867, Linhares, ES.

www.sgp.com.br

# sgp na rede

**Como faço para pegar a manivela em Resident Evil 2, no segundo cenário, com Leon?**

*Flávia*
*junqueira@overnet.com.br*

***MK:** Depois de voltar com a Ada do lugar em que Leon empurra os caixotes, pega a chave e a joga para você, suba até a sala onde está o Chefe. A manivela está lá, dentro de um bauzinho.*

**Acho que a dica para ganhar a Rocket Launcher em Resident 2 está furada. Terminei o rank A com Leon e não ganhei essa arma. Você pode me ajudar? Meu CD é pirata.**

*João Paulo*
*jmadrid@nvc.com.br*

***MK:** a dica está correta, João. Se você terminou o jogo em menos de três horas e não conseguiu a Rocket Launcher, provavelmente seu CD é cópia de um CD piloto.*

**As dicas para Nascar 98, para P.Station, do Especial SGP Dicas estão erradas. Vocês têm as dicas certas?**

*Henrique Bier*
*roselibier@planet.com.br*

***LM:** você tem razão, Henrique. As dicas para P.Station saíram com os botões do Saturn. O certo é o seguinte. Carro da Electronic Arts: entre no modo Exhibition, acione Race Setup e escolha a opção Car Select. Deixe o cursor em Keny Wallace, segure X e pressione ↑↓. Carro estranho: repita a dica anterior até entrar em Car Select. Então, deixe o cursor sobre Bobby Labonte, segure X e pressione ↑↓. Paintball: no meio do jogo aperte pause, acione Race Stats e pressione L1 + L2 + R1 + R2 até escutar um barulho de motor. Use △ para atirar.*

**Como faço para passar nos dois primeiros testes da carteira de piloto em Gran Turismo?**

*Adriano Barreto*
*avb@cpovo.net*

***LM:** é simples, Adriano. Pare na área quadriculada durante o tempo estipulado.*

**Tenho uma dúvida em Resident Evil: qual é a senha para a porta que fica perto das abelhas?**

*Leandro Guilger*
*leandro@theway.com.br*

***MK:** anote aí, Leandro. Para Cris a senha é 12h45l1-2-4-5. Para Jill, 3h45l3-4-5. Mas fique atento, essas senhas não valem para o modo Arrange de Resident Evil Director's Cut.*

# Os 10 mais procurados

*Copa do Mundo chegando, o futebol é o assunto mais quente do momento. Fifa '98 aproveita o calor da disputa e assume o primeiro lugar na preferência dos jogadores Brasil afora. International SuperStar Soccer 64, lançado há mais tempo, também ganhou uma posição e está em terceiro na lista. Para completar os três do pódio, GoldenEye 007, outro game para Nintendo 64, que sai com ouro, prata e bronze. No lado do P.Station, Tekken 3 e Need for Speed 3 entram na dança com força total. O novo Tekken já desbancou até Resident Evil 2. X-Men vs. Street Fighter e The king of Fighters '97, ambos de luta, completam a lista.*

| | Jogo | Console | Gênero |
|---|---|---|---|
| 1 | Fifa '98 | Nintendo 64 | esporte |
| 2 | Goldeneye 007 | Nintendo 64 | ação |
| 3 | ISSS 64 | Nintendo 64 | esporte |
| 4 | Tekken 3 | P.Station | luta |
| 5 | Resident Evil 2 | P.Station | ação |
| 6 | Diddy Kong Racing | Nintendo 64 | corrida |
| 7 | The King of Fighters '97 | Neo-Geo | luta |
| 8 | X-Men vs. Street Fighter | P.Station/Saturn | luta |
| 9 | Need For Speed 3 | P.Station | corrida |
| 10 | WCW | Nintendo 64 | luta |

**Fontes: em São Paulo, Point Games (011) 212-4045, WGL Games (011) 523-3456; em Goiânia, Bomber Games (062) 218-1917; em Aracaju, Star Fox (079) 248-1170; em Foz do Iguaçu, Mundo dos Games (021) 767-8042; em Sto André, Hollywood (011) 7603-1553**

# CIRCUITO ABERTO

## OSCAR GANHA VERSÃO AMERICANA

Com muita pompa, os americanos acabam de seguir o mesmo caminho de ***SuperGamePower*** – provavelmente sem saber disso – com a criação de um concurso para premiar os melhores do videogame. A recém-criada Academia de Artes Interativas e Ciências anunciou o primeiro Oscar do videogame, o Interactive Achievement Awards. A premiação dos vencedores rolou na E3, e o Chefe esteve lá em pessoa para conferir. No próximo mês você tem a cobertura completa tanto da feira como do Oscar, pois esta edição foi fechada antes do evento, que rolou no final de maio em Atlanta.

As categorias usadas pela Academia para organizar os jogos são diferentes das do Oscar da SGP, mas os indicados, em sua maioria, são os mesmos que levaram a estatueta do Chefe. GoldenEye 007 – que no Oscar brasileiro levou dois trofréus da crítica e três pelo voto dos leitores – concorre na categoria Melhor Jogo de Ação, ao lado do nosso trapalhão Crash Bandicoot 2. Final Fantasy VII, Oscar de melhor roteiro na ***SGP***, está na briga pelo prêmio de melhor RPG. São ao todo 25 categorias que misturam jogos para videogame e PC. Além dos prêmios para melhor jogo em cada gênero, há quatro categorias especiais: melhor obra gráfica, melhor design interativo, melhor som e música e melhor engenharia de software. Tomara que no ano que vem eles inventem o prêmio de melhor revista sobre games. Estamos nessa.

*O Chefe fez escola: americanos criaram Academia para eleger os melhores do videogame, no mesmo estilo do Oscar da SGP*

### MACACADA EM 64 BITS

**A THE Games, distribuidora da Nintendo na Europa, revelou que a Rare está preparando o primeiro Donkey Kong para Nintendo 64. Donkey Kong World deveria ser lançado para o 64DD. Depois que a Nintendo anunciou o atraso no lançamento do periférico, a Rare mudou os planos e decidiu lançar o jogo em cartucho mesmo. No estilo de Mario 64, o game deve ser inteiro em 3D e estará nas lojas americanas no final deste ano.**

### NAS ÁGUAS DO GAME BOY

**O Game Boy vai ganhar mais um periférico que deve consagrá-lo como o videogame mil e uma utilidades. A Bandai lançará em julho no Japão o Handy Watcher, um dispositivo que procura peixes. Isso mesmo, procura peixes. Você conecta o Handy Watcher no Game Boy e coloca o sensor na água. Na tela do portátil você verá o nível do mar, o terreno sob o mar e os cardumes. Custará por volta de US$ 115. Não é história de pescador.**

## 64DD: NINGUÉM VIU, NINGUÉM SABE

Muda o ator principal, mas o enredo continua o mesmo. A Nintendo adiou o lançamento do 64DD no Japão e não anunciou uma nova data. Esta só deve ser conhecida no final deste ano. O atraso pode complicar o relacionamento da Nintendo com as softhouses. Algumas equipes de desenvolvimento já estão parando seus projetos, pois duvidam que o 64DD venha a ser lançado no mercado japonês. Outras, como a Rare (leia nota nesta página), já preparam os jogos que deveriam ser lançados para o periférico para rodar no Nintendo 64. Nos Estados Unidos, a Nintendo não diz quanto tempo demorará para colocar o 64DD nas lojas depois do lançamento no Japão. A empresa afirma que vai esperar e ver se o periférico será aceito no Japão. Desse jeito, o presidente da Nintendo no Japão, Hiroshi Yamauchi – que vive dizendo que vai se aposentar depois do lançamento do 64DD – pode não deixar de trabalhar nunca.

## ELECTRONIC ARTS E SQUARE JUNTAS

Não houve convidados, mas o casamento aconteceu. Square e Electronic Arts juntaram os trapinhos e formaram duas novas empresas: Square Electronic Arts LLC e Electronic Arts Square KK. A primeira – Square Electronic Arts – ficará nos Estados Unidos e será responsável pela distribuição dos jogos da Square no mercado norte-americano. Entre os jogos já lançados pela nova empresa, com sede na Califórnia, estão Parasite Eve e Xenogears. O presidente será Jun Iwasaki, vice-presidente de marketing da Square Soft, subsidiária da Square. A Electronic Arts Square KK ficará no Japão sob o comando de Tamio Yamamoto, ex-presidente da Wilson Japan Inc., e deverá distribuir todos os jogos da Electronic Arts – incluindo os títulos de esporte, Diablo, a série Ultima e Theme Hospital.

## ÓCULOS DE 62 POLEGADAS

Se sua mãe vive falando pra você desgrudar da TV ou sentar um pouquinho mais longe, vai ter um ataque histérico quando vir o Eye Trek, da Olympus. O óculos, que pesa 110 gramas e vem com fone de ouvido, é, na verdade uma TV. A Olympus usou jogos para P.Station para demonstrar a capacidade do Eye Trek numa entrevista coletiva que rolou em abril, no Japão. De acordo com os dados técnicos, quem estiver jogando com o Eye Trek terá um campo de visão equivalente ao que se tem olhando para uma TV de 62 polegadas a dois metros de distância. O lançamento está previsto para o final deste mês. O preço ficará em torno de US$ 500, no Japão.

## TEC TOY FAZ QUEIMA DE JOGOS

**Chance para a galera do computador. A Tec Toy está liquidando alguns de seus títulos para PC. No pacote promocional há mais de trinta jogos. Entre eles estão Die Hard Trilogy, Amok e Conquest of the New World (em português), por R$ 9,99; Privateer e Tigershark, por R$ 14,99; World Wide Soccer, Fifa 97, Virtua Squad e Agile Warrior, por R$ 19,99. Você pode encontrar os jogos em lojas de departamento e lojas especializadas.**

## DEIXANDO O CINEMA NA RABEIRA

**Nas contas da Sony, o P.Station está rendendo mais que as produções da empresa em Hollywood. As vendas do console no ano fiscal de 97 - que termina em março de 98 - representam 22% do lucro total da empresa, US$ 51,3 bilhões. Com essa marca, a divisão de videogame da Sony superou a Sony Pictures, que lançou no ano passado Homens de Preto, com Will Smith, e O Casamento do Meu Melhor Amigo, com Julia Roberts.**

# Pré-Estréia

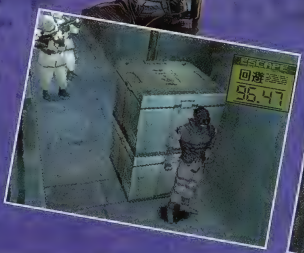
**Novidades da E3 a vista! O Nintendo 64 vem forte, com *Castlevania*, *Superman* e *Mission Impossible*. O P.Station responde com *Metal Gear* e *Tomorrow Never Dies*. O Saturn corre por fora com *Lunar 2 - Eternal Blue*. E o arcade dá um banho, com *Street Fighter Zero III* e *Time Crisis II***

## METAL GEAR SOLID

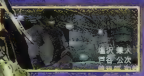
***KONAMI***

*ação/tiro*

***P.STATION***



Apesar de parecer mais um jogo de ação e tiro 3D, *Metal Gear Solid* vai exigir muito mais dos jogadores do que atirar em tudo que aparecer pela frente. Na pele de Snake, o personagem principal, você vai ter de selecionar bem os seus alvos para não permanecer sempre encrencado. Às vezes vai ter de se esconder atrás de um guarda ou até mesmo dominá-lo pelo pescoço para usá-lo como escudo. Para se ter uma idéia, você começa o jogo apenas com um maço de cigarros e um binóculo e só mais tarde consegue sua primeira arma. Sua missão vai ser salvar alguns reféns, mas não se preocupe, pois o Snake é um superagente de uma força especial cheio de habilidades, podendo nadar, rastejar, correr e até dar multicombos. Com sua ajuda, ele não vai falhar. *MG Solid* dispõe de vários ângulos de câmera e de um sistema diferente de personalidade para os inimigos. Por exemplo, se eles escutam um barulho, dão uma volta pelas redondezas para investigar. É aí que você entra com tudo!



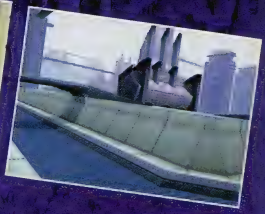
*Disponível em novembro*

## SUPERMAN 64

*TITUS*

*ação/aventura*

*NINTENDO 64*



Já faz um tempo que todos nós ouvimos falar do Super-Homem no cinema e mesmo nos games, mas a Titus não estava nem aí! Com a promessa de um novo filme para um futuro próximo, ela já vai esquentando os motores no N64 e o resultado vai ser uma superaventura do Homem de Aço em 64 bits. O jogo vai ter fases bem diversas, passando pela redação do Planeta Diário e diversas paisagens da fictícia Metrópolis. As missões vão variar desde salvar cidadãos indefesos das garras do perverso Lex Luthor, até salvar a repórter Lois Lane. Uma outra opção legal é o modo de luta para dois jogadores, mas ainda não há muitos detalhes. O que sabemos é que com a volta do Super-Homem, Metrópolis vai ficar bem tranquila.

*Disponível no 2º semestre de 98*

## TIME CRISIS II

*NAMCO*

*tiro*

*ARCADE*

O primeiro *Time Crisis* já era animal, mas esta seqüência do arcade está arrasadora! Com dois monitores, agora cada jogador tem a sua própria perspectiva, diminuindo bastante a confusão desse tipo de jogo. O jogo permite também perceber se seu companheiro vai ser atacado por trás, cabendo a você ajudá-lo ou não. *TC II* tem três fases bem extensas e variadas, que vão de uma floresta até uma base de lançamentos de satélites. O sistema de pontos é pela porcentagem de pontaria e pelo tempo que você levou para passar de fase. Como na versão anterior, você dispõe do pedal para se abaixar atrás de objetos e recarregar sua arma. A ação rola em um barco ou trem em movimento, com muita ação e realismo. Sério candidato a melhor tiro de arcade do ano!

*Previsto para o 2º semestre de 98*

## SHADOW TOWER

**FROM SOFTWARE**
*RPG/ação*
**P.STATION**

*Shadow Tower* está sendo produzido pela mesma equipe que fez *King's Field*. O esquema de jogo também parece ser o mesmo: visão em primeira pessoa com toques de ação. Os labirintos estão mais complexos do que nunca, com um terreno bastante acidentado. Somente magos e clérigos podem usar magias, mas com o auxílio de anéis mágicos o seu personagem consegue controlar elementos mágicos. Fãs de RPG, fiquem a postos!

*Disponível em junho*

## CASTLEVANIA

**KONAMI**
*aventura*
**NINTENDO 64**

Os fãs de *Castlevania* ganham versão para 64 bits. Agora vão ter de enfrentar milhares de vampiros e outras criaturas, tudo em 3D. Esta versão tem uma jogabilidade única. Durante o dia você pode partir para cima dos monstros e outras criaturas, pois eles não atacam muito. Mas à noite o bicho pega! Em vez de partir pra cima, você vai ter é de fugir! Todos os vampiros vão querer transformá-lo em um deles!

*Disponível no 2º semestre de 98*

## ULTIMA: ASCENSION

**ORIGIN**
*RPG*
**PC**

É difícil de acreditar, mas a série Ultima está chegando ao fim. *Ultima: Ascension*, o nono da série e último capítulo da saga, vai transportá-lo para a Trilogia do Guardião em grande estilo. Isto porque nos últimos três jogos o Guardião vem dominando e, desta vez, a alegria dele vai acabar. Com um novo sistema 3D e texturas de 16 bits, *Ascension* está mais bonito do que nunca. Pague para ver.

*Disponível no 2º semestre de 98*

## SOUL CALIBUR

**NAMCO**
*luta*
**ARCADE**

Lembram-se daquele jogo publicado como *New Weapon Fighting Game*, na seção Pré-Estréia da edição 46? Tratava-se de *Soul Calibur*, sucessor de Soul Edge (Soul Blade nos EUA). Agora os gladiadores podem correr para qualquer lugar da tela e os botões podem ser configurados. Sophitia e Voldo já tem presença garantida.

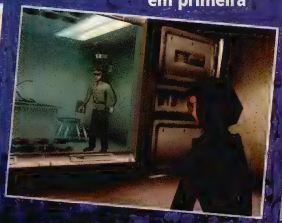
*Sem data prevista de lançamento*

## MISSION: IMPOSSIBLE

**OCEAN**

**ação**

**NINTENDO 64**



Seguindo a linha de *GoldenEye 007*, *Mission: Impossible* vai esquentar o N64. Você vai ter uma boa lista de agentes à disposição e vai assumir a identidade de diversos caras importantes ao longo do jogo, usando máscaras como no filme. Como um bom espião, você vai ter de pensar rápido e usar muito sua arma. O jogo traz diversos ângulos de câmera – por trás da cena, por cima e até em primeira pessoa, ajudando bastante a ação. Você é o personagem principal, Ethan Hunt, o galã Tom Cruise no filme. As missões são variadas. Você vai passar pelo quartel da CIA, pela embaixada russa e a famosa estação de trem de Waterloo. Os óculos de visão noturna, scanners e as máscaras estão caprichados.

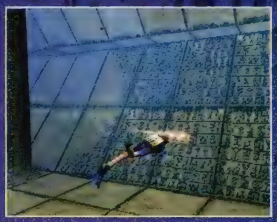
*Disponível em julho*

## TOMORROW NEVER DIES

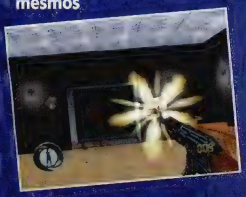
**MGM INTERACTIVE**

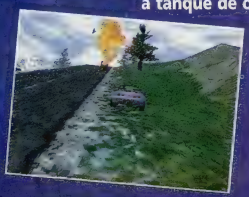
**ação**

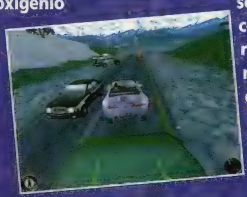
**P.STATION/PC**



Depois do sucesso de *Goldeneye 007* no N64, a MGM Interactive resolveu apostar no P.Station com o novo filme da série: *Tomorrow Never Dies*. Apesar de haver pouquíssima semelhança entre os jogos, a ação 3D de *Tomorrow Never Dies* promete bastante. Quem está por trás de *TND* é o pessoal da Black Ops, os mesmos que criaram sucessos como *Black Dawn*. Como sempre, Bond vai ter de aniquilar mais um vilão. Desta vez é um tal de Elijah Carver. Você vai dar um rolê de esqui, vai mergulhar com direito a tanque de oxigênio e tudo mais, vai pilotar um carro em alta velocidade, vai meter bala em uma fase de perspectiva em primeira pessoa e muito mais. Se tudo isso se encaixar direito, só resta torcer para a série 007 continuar rolando por muito tempo em várias plataformas.





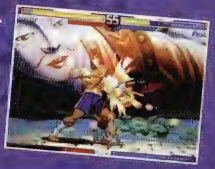


*Disponível no 2º semestre de 98*

# STREET FIGHTER ZERO 3

**CAPCOM**
*luta*
**ARCADE**

Após decepcionar com *Street Fighter III* e seu upgrade, o *Second Impact*, a Capcom tenta reciclar a imagem de Street Fighter com a versão *Zero 3*, que tem o nome de *Alpha 3* nos EUA. Todos os personagens de *Street Fighter Zero 2* estarão presentes. São eles: Ryu, Ken, Akuma (Gouki), Charlie (Nash), Adon, Katana (Sodom), Guy, Birdie, Rose, M. Bison (Vega), Sagat, Dan Sakura, Rolento, Dhalsim, Zangief e Gen. Numa seqüência não poderiam faltar novos lutadores e outros ausentes havia muito tempo. A Capcom ressuscitou a gata Cammy, o narcisista Vega (Balrog), o lutador de sumô Edmund Honda e o selvagem Blanka. Completam o elenco mais três personagens novinhos em folha. Uma delas é Karin Kanzaki, rival de Sakura que aparece na HQ de Street. No campo do sistema de jogo, a novidade fica por conta do mecanismo ISM, que o deixa montar sua barra de super. Como isso será feito, não se sabe ainda. Fica a expectativa.



*Sem data prevista de lançamento*

## VIRTUA STRIKER 2 VERSION 98

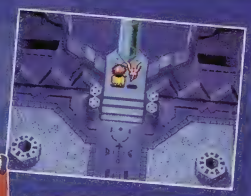
*SEGA*
*esporte*
*ARCADE*

A Copa do Mundo já vai começar e a Sega não poderia ficar de fora. A empresa resolveu dar uma atualizada no seu melhor jogo de futebol. Mas o serviço não foi completo: apenas 24 das 32 seleções estão no jogo. Outra modificação boa foi colocar as estatísticas na tela: escanteios, faltas e chutes a gol para o jogador ficar a par do andamento da partida. Bom revival.

*Já disponível*

## LUNAR 2 ETERNAL BLUE

*VANGUARD*
*RPG*
*SATURN*



Finalmente um *Lunar* novo para o Saturn. Depois da renovada versão *Silver Star* e de *Eternal Blue*, a segunda parte deste episódio promete. Tudo começa quando o personagem principal, Hiro, reencontra Lucia na torre Azul. Como sempre, o maior ganho ocorreu no visual. Um RPG bem tradicional.

*Disponível em julho*


*Todas as aventuras na sua tela*

No litoral de São Paulo, um programa com as últimas novidades, os lançamentos mais esperados, dicas, truques e macetes para você detonar todos os games.

mar games

Sábado - 11h30
Segunda - 12h00
Quinta - 16h30

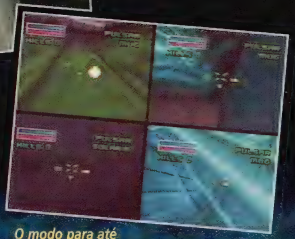
TV MAR

FILIADA À REDE MANCHETE.

*Você vai detonar!*

# FORSAKEN

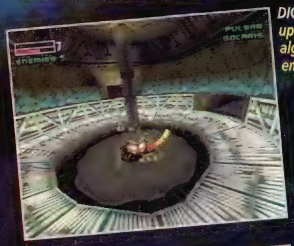
DICA: no modo multiplayer, sempre dê uma olhadinha na tela do seu oponente para ver o que ele vai aprontar



O modo para até quatro jogadores head-to-head é o melhor lance do jogo, mas fica bem dificultado com a falta de um radar

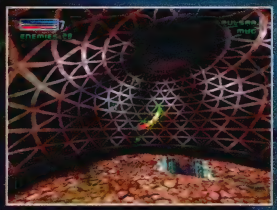
GAMEPRO DIRETO DOS USA — Da GamePro

*Forsaken* é mais um daqueles casos de talento desperdiçado. Apesar de ter um ótimo modo para até quatro jogadores no split-screen e excelentes controles, o jogo se perde nos intermináveis labirintos. Sendo um clone de *Descent*, *Forsaken* rola em uma Terra totalmente subterrânea. O problema principal está na falta de um radar. A presença dele seria imprescindível, pois você vai passar mais tempo procurando saídas dos túneis e seus amigos do que combatendo. No modo para um jogador o problema é o mesmo. Além disso, os inimigos se confundem facilmente com o cenário, que tem poucas variações. Os controles são o único lance interessante do jogo. São rápidos e as armas são selecionadas com facilidade, mas isso não é suficiente para segurar a onda. *Forsaken* tinha tudo para ser animal, mas não passa de uma cópia mal feita de *Descent*.



DICA: procure por power-ups em todos os lugares, alguns ficam escondidos em túneis sem fim

DICA: use os pilares como escudo e para se proteger quando for atacar



DICA: durante as batalhas, fique sempre se movendo para evitar ser atingido

DICA: Não se sabe se isso foi intencional, mas os inimigos em Forsaken se camuflam bem e podem ser confundidos com os cenários

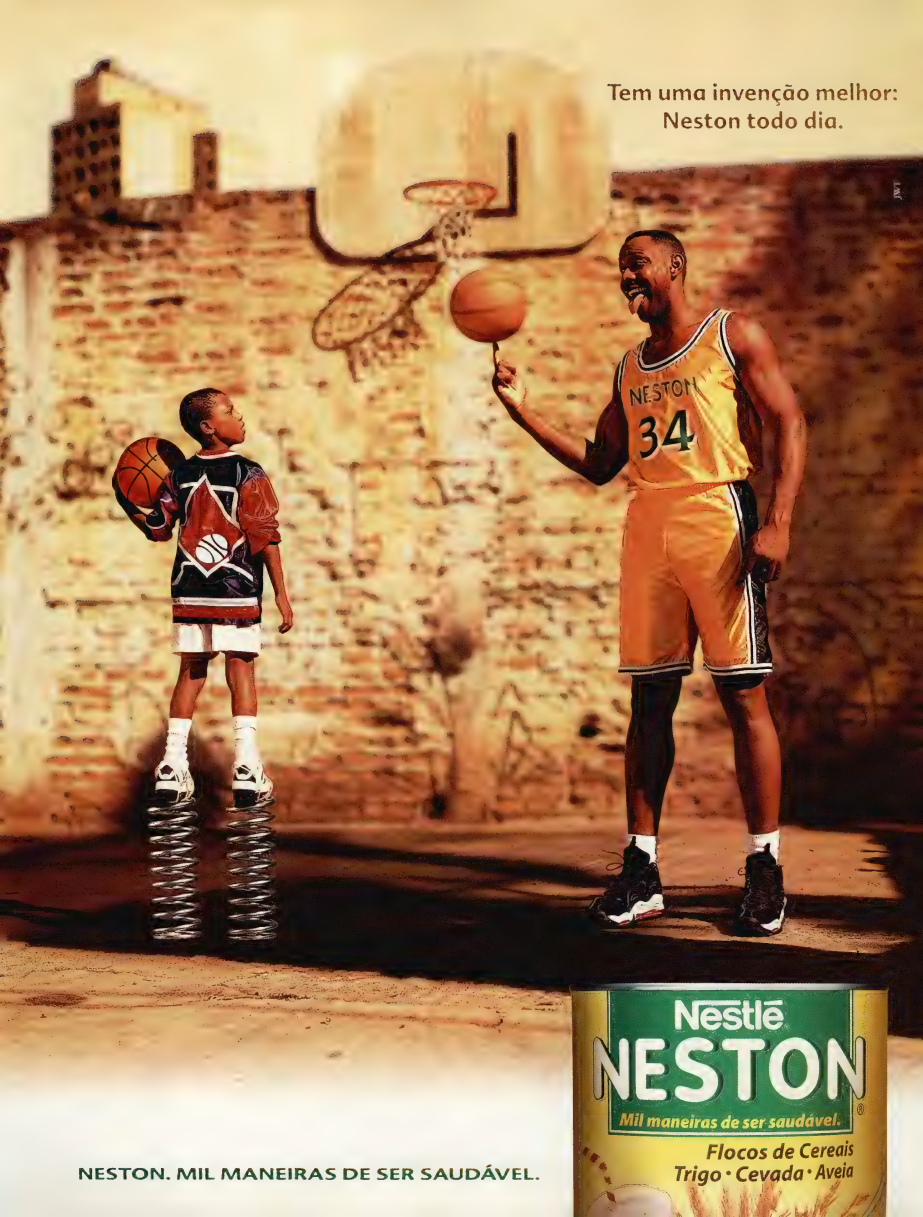
DICA: uma rajada de metralhadora sempre indica que um inimigo está por perto. Por isso preste atenção nos sons, eles podem dar boas dicas

**FORSAKEN**

NINTENDO 64 — ACCLAIM — ação — **4**

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 3 |

4 Jogadores


Tem uma invenção melhor:
Neston todo dia.
NESTON
34
Nestlé
NESTON
Mil maneiras de ser saudável.
Flocos de Cereais
Trigo · Cevada · Aveia
NESTON. MIL MANEIRAS DE SER SAUDÁVEL.

*Por Marjorie Bros*

É o seguinte: se você curte **Bomberman** desde o início da série e é fissurado pelo estilo do jogo, passe longe deste **Bomberman Hero**. O game é muito parecido com **Mario 64** e tem uma pitadinha de **Chameleon Twist**. Tão parecido que o objetivo de Bomberman é resgatar a princesa Mirian. A arma não mudou: Bomberman continua detonando bombas por aí. Como em **Mario 64**, você terá de prestar muita atenção nos itens. Os que parecem bombinhas aumentam a quantidade de bombas que você pode detonar em seqüência. O item que parece um telefone celular dá dicas sobre o jogo. Claro, se você estiver jogando o game japonês, e não souber a língua e não tiver um Kamikaze por perto, esse item não resolve nada. A solução é vasculhar tudo e mandar bomba em todo mundo.

fim

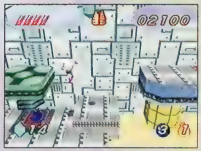
*DICA: aperte o botão B e segure. Quando a mão de Bomberman comecar a girar, solte para lançar várias bombas de uma só vez*

*DICA: como em Mario 64, também dá para subir em árvores para encontrar alguns itens*

*DICA: essas caixas podem ser destruídas. Aperte B para soltar as bombas e encontrar alguns itens*

**BOMBERMAN HERO**

| | |
|---|---|
| NINTENDO 64 | 4 |
| HUDSON | |
| ação | |
| CONTROLE | 4 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 4 |
| 1 Jogador | |
| Bateria | |



*DICA: acabe com o inimigo que está abaixo da plataforma. Depois vá até embaixo dela, use o botão C↓ para deixar a bomba e suba para pegar mais itens*

*DICA: estas placas pretas podem ser destruídas. Atrás delas se escondem alguns itens como cristais, por exemplo*

*DICA: essa plataforma se move. Para acioná-la, acerte uma bomba no quadrado vermelho e o sinal ficará verde*

*DICA: para pegar os itens você precisa seguir por essas plataformas. Elas vão lançá-lo para o outro lado e, com isso, você poderá pegar todos os itens*

*DICA: não destrua a placa preta que está ao fundo, pois vão sair uns pintinhos que vão atrapalhá-lo bastante*

# TÁ COM PREGUIÇA DE SAIR DE CASA? COMPRE NINTENDO PELO TELEFONE.

## NINTENDO 64

**COPA DO MUNDO 98**

R$: 129,00

**FORSAKEN**

R$: 129,00

**NBA COURTSIDE**

R$: 129,00

**YOSHI'S STORY**

R$: 99,00

**OFERTA ESPECIAL**

DIDDY KONG RACING
BOMBERMAN
TOP GEAR RALLY
WCW X NCW

R$: 99,00

**FIGHTER'S DESTINY**

R$: 129,00

## SUPER NINTENDO

**FIFA SOCCER 98**

R$: 59,00

**LEGEND OF ZELDA**

R$: 49,00

**KIRBY SUPERSTAR**

R$: 49,00

**PILOTWINGS**

R$: 29,90

## SUPER NINTENDO

EDIÇÃO ESPECIAL FUTEBOL

**R$: 249,00**
OU 1+ 3x DE R$ 46,62

SUPER NINTENDO COM EXCLUSIVO CONTROLLER* DOURADO E MAIS 2 GAMES: INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE E SUPER MARIO WORLD

## NINTENDO 64

EDIÇÃO ESPECIAL FUTEBOL 98

**R$: 459,00**
OU 1+ 9x DE R$ 56,39

NINTENDO 64 COM EXCLUSIVO CONTROLLER* DOURADO E O INSUPERÁVEL GAME INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

* NA EDIÇÃO ESPECIAL NINTENDO FUTEBOL 98, O CONTROLLER DOURADO SUBSTITUI O ORIGINAL

## GAME BOY

**GAME BOY COLORS**

NAS CORES: AMARELA, PRETA, E TRANSPARENTE

R$: 79,00

**JAMES BOND 007**

R$: 49,00

**DONKEY KONG LAND 1**

R$: 29,00

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Pagamento parcelado somente para cheques. - Frete não incluso - Consoles N64 e SNS no estado de SP: frete grátis, acrescentar R$ 30,00 de Sedex.

TEMOS TODA A LINHA DE GAMES DA NINTENDO. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE

LIGUE AGORA

**(011) 7295-9666**

E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo by gradiente
www.nintendo.com.br

DIRECTSHOPPING

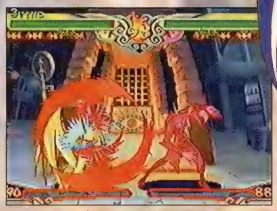
TAMBÉM NA INTERNET
www.dshop.com

# Darkstalkers Jedah's Damnation

*Por Baby Betinho*

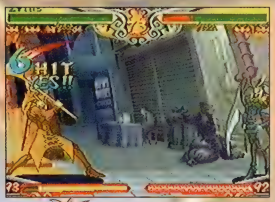
Ouçam com muita atenção o que o Baby aqui vai dizer: enquanto houver conversões de jogos de luta da Capcom para Saturn com tanta qualidade, esse console não morrerá. **Darkstalkers Jedah's Damnation** é, na verdade, uma união de **Jedah's Damnation** e **Jedah 2** – jogo que só foi lançado no Japão. Isso significa que você poderá jogar com todos os chefes. Também significa que não há o modo Practice. A jogabilidade está ótima, os gráficos fantásticos e o som bom. Tudo graças ao cartucho de RAM. Já que toquei no assunto, apenas o cartucho de 4 MB faz o jogo rodar. Não adianta comprar cartuchos com menos RAM. Como eu ia dizendo, está tudo tinindo, só esperando a luta começar. São 18 lutadores e nove fases. Em Darkstalkers a barra de super não tem limite. Então capriche e chegue a 99.

fim



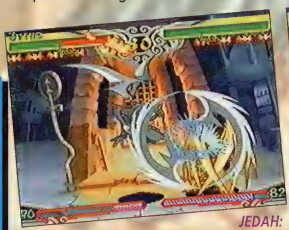
*JEDAH: faça ↓↘→ + SS (precisa de pelo menos 1 barra de super), em seguida mande o especial ↓↓ + SS. Não tem defesa para o adversário*

*JEDAH: quando o oponente vier com um ataque aéreo, faça ↓↘→ + SS e siga com ↓↙← + SF (pode ser feito com SS também) para pegá-lo na bolha*

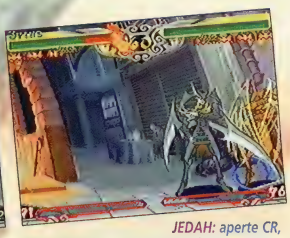


*JEDAH: faça →→ para voar e dê um SM. Agachado, siga com a sequência SR, CR, SM, SF e CF em pé. O CF serve para prevenir um eventual pulo do oponente*

*JEDAH: uma apelação rápida e essa. Pule e acerte uma voadora com CM. Em seguida, ainda no ar, faça rapidamente →↘↓↙← CF para agarrar. Esse agarrão não tem defesa*



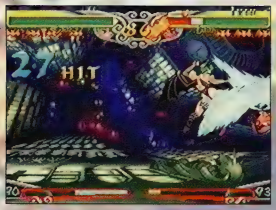
*JEDAH: faça ↓↘→ + SS. Se o adversário defender embaixo, siga com →→ e SM ou CM para abrir sua defesa*



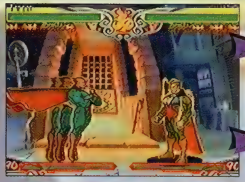
*JEDAH: aperte CR, CR. Se o oponente defender, solte o especial ←↙↓↘→ + CC. Se fizer certo, o golpe não tem defesa*

**Legenda**

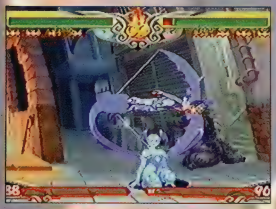
SR- soco rápido
SM- soco médio
SF- soco forte
CR- chute rápido
CM- chute médio
CF- chute forte
SS- dois socos
CC- dois chutes




**LILITH:** dê uma voadora dupla (CR e, em seguida, CM), continue com um combo qualquer que termine com SF agachado. Depois faça rápido SR, SR, → ,CR, SF para ligar com o especial

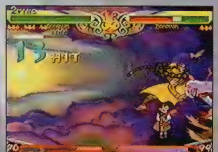


**DEMITRI:** faça →→ para Demitri desaparecer e surpreenda o adversário com o especial SR, SM, →, CM, CM ou →↓↘ SF, se ele pular para trás e tentar escapar

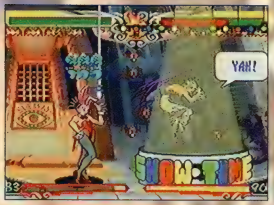


**LILITH:** agarre com →↘↓↙← + SS. Depois faça SR, SR, →, CR, SF. Se fez bem rápido, você pegará o inimigo ainda caindo e irá acertar o especial indefensável

**DEMITRI:** acerte qualquer golpe e faça rapidamente SR, SM, →, CM, CM para ligar Sem defesa



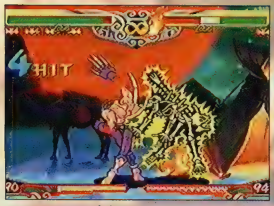

**DONAVAN:** acione Dark Force com soco + chute, acerte uma voadora com o SM (acerte a cabeça). Em pé, siga com SR, CR. A espada irá retornar. Faça → + SR, CR, SM, CM, SF, CF para acertar o combo completo e terminar a seqüência




**LILITH:** esse é um dos especiais de Lilith. Faça ←↙↓↘→ + CC. Para ganhar pontos, aperte os botões no ritmo da música. É uma boa para quem quer tirar um barato

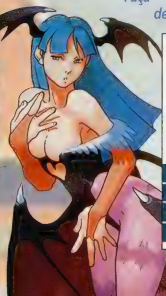
**JON TALBAIN:** acerte uma voadora com SF e siga rapidamente com SR, SM, →, CR, CM para ligar com o especial

**VICTOR:** uma apelação rápida com Victor é esta. Faça →↓↘ + CR, se o oponente defender agarre-o




**LORD RAPTOR:** ↓↑ + chute, CM agachado, e acerte o especial →← + SS. Essa é a seqüência de 4 hits mais difícil de fazer e a mais eficaz

**JON TALBAIN:** acione o Dark Force com soco + chute. Acerte uma voadora com o SF, siga com ↓↙← + SS e aperte continuamente os 3 socos para aumentar os hits



## DARKSTALKERS JEDAH'S DAMNATION

SATURN
CAPCOM
luta

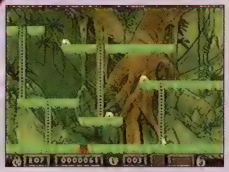
**4.8**

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 5 |
| GRÁFICO | 5 |
| SOM | 4 |

1/2 Jogadores
2 Bateria
1 CD

*Por Lord Mathias*

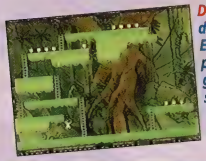
O clássico **Lode Runner** para PC ganha sua primeira versão para P.Station. Mas não é a versão do primeiro jogo, de 1983, e sim do terceiro. Não que muita coisa tenha mudado. Você é um caçador de tesouros e tem de pegar os bauzinhos. Sua arma é até potente, mas aponta sempre para o chão. Isso quer dizer que você vai ter de usar a cabeça para se livrar dos inimigos.



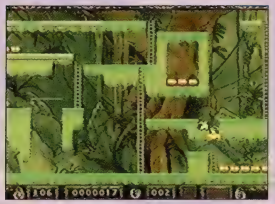
*DICA: faça um buraco bem antes de o inimigo cair. Com isso, quando ele chegar, o buraco fechará mais rápido*

Como o Lord aqui já tem a manha, vai dar uma mãozinha. Quando vir um inimigo se aproximando, atire e deixe-o cair no buraco. Você pode passar para o outro lado pisando na cabeça do cara. Com o tempo, o buraco se fechará e adeus inimigo. Isso me lembra uma coisa: você pode cair de alturas inimagináveis sem sequer ficar arranhado, mas não caia num buraco, se não... Se estiver apanhando, apele para o modo para duas pessoas, que é cooperativo.

fim



*DICA: o personagem deste jogo não pula. Em compensação, pode cair de grandes alturas sem problemas. Use isto para cortar caminho*



*DICA: há lugares em que é preciso fazer buracos para alcançar os tesouros. Use □ para fazê-los no lado esquerdo e ○ no direito*

*DICA: quando o inimigo cair em um de seus buracos, você poderá passar por cima dele sem problemas*

*DICA: as barras que estão espalhadas servem para você atravessar e fugir mais rápido dos inimigos*

*DICA: ao alcançar a chave, aperte △ para pegá-la e aperte novamente para usá-la na porta*

*DICA: pode-se colocar dois ou mais inimigos em buracos. Mas cuidado, pois eles usam uns aos outros como apoio para subir*

*DICA: quando estiver sem saída, suba pela escada e espere os inimigos virem atrás. Depois é só cair e dar o fora*

Tire racha e chame todo mundo pra briga.

# NEOGEO PARK

Os últimos lançamentos, os melhores games e muita diversão você encontra aqui. Tá afim de encarar emoções radicais? Então, venha para o Neo Geo Park.

## Aqui você pode.

Av. Eng. Armando Arruda Pereira, 654 - Próx. à estação Conceição do Metrô

*E mais dois endereços:* Av. Jabaquara, 798 - Pça da Árvore
Av. Antônio de Barros, 400 - Lojas 97, 98 e 99 - Tatuapé

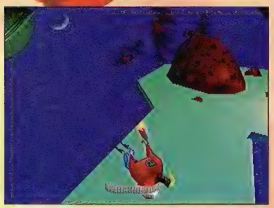
# BLASTO

Da GamePro

**Blasto** está de volta aos games em uma aventura espacial bem divertida e um visual 3D bem decente. Quem curte jogos no estilo de **Earthworm Jim** vai viajar com **Blasto**. Você vai controlar esse carinha bem simpático em uma batalha high-tech, enfrentando diversos aliens malvados da quinta dimensão. A ação rola no planeta Uranus. Em um jogo de plataforma com muita ação, sua missão vai ser resgatar os diversos Space Babes. A jogabilidade basicamente se concentra em "matar antes de ser morto". O jogo é recheado de quebra-cabeças e, ao longo das fases, **Blasto** escala paredes, voa com o rocket pack e até dá uma nadadinha. Os gráficos são bem no estilo desenho animado e lembram bastante aquela série espacial do Pernalonga contra Marvin, o Marciano, aquele baixinho que quer destruir a Terra. A voz de Blasto ficou por conta de Phil Hartman, um dos dubladores originais da série The Simpsons.

*DICA: procure conseguir todos os vantage points para achar mais Space Babes*

*DICA: no Episode 1, você precisa usar o rocket pack para resgatar o segundo Space Babe. Para conseguir o rocket pack, procure pela saída do Level 2, mas não entre nela. Ao invés disso, vire-se e volte para a pedra grande e pegue o rocket pack. Agora volte para o Level 1 e resgate o Space Babe*



*DICA: aqui cabe um bom contra-ataque. Quando for atacado por trás, aperte X e o direcional para o lado oposto ao mesmo tempo e segure quadrado para atirar*

*DICA: você pode usar a câmera para ver se tem algum inimigo atrás de objetos e nos cantos. Aperte o direcional para conseguir os melhores ângulos*

*DICA: para desviar e atirar ao mesmo tempo, segure R2 e aperte L2 para desviar e aperte quadrado para atirar*

**BLASTO**

P.STATION
SONY
ação

4

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 4 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 4 |

1 Jogador

*DICA: não aperte este botão de jeito nenhum!*

*DICA: acione o relógio e coloque o ponteiro na posição 12:00 para obter uma chave*

*DICA: você encontra uma poção para restaurar sua energia em uma mesinha no fundo desta sala*

*DICA: ao ouvir o grito de um homem, corra até a sala onde começou o jogo.*

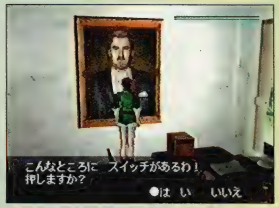
*Todas as outras portas estarão fechadas*

*Por Marcelo Kamikaze*

Quando um jogo faz sucesso, logo aparecem vários de games iguais. Duvida? Então dê uma olhada na revista de novo e conte quantos jogos com cara de **Resident Evil** há. **Enigma** é mais um deles. Mas isso não quer dizer que o jogo seja ruim. Muito pelo contrário: alguns elementos, como as animações, por exemplo, estão ótimos, melhores que os de **Resident Evil 2**. Cenários, visão, quebra-cabeças e até os personagens foram tirados de **RE**.

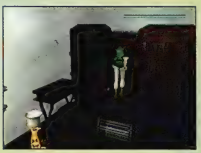
Contudo, pode-se perceber uma pitada de RPG – muita falação, poções e chaves, além de batalhas durante o jogo – e um toque de **Alone in the Dark** – as chaves e alguns cenários. Se você já terminou **Resident Evil** e continua procurando um game do gênero, então **Enigma** pode ser uma boa pedida.

fim




*DICA: acione este quadro para acionar a prateleira que esconde a porta*

*DICA: volte para sala onde iniciou o jogo para encontrar o bilhete que contêm o segredo para o relógio*



*DICA: aperte SELECT e selecione a chave que você achou no relógio para abrir a porta e terminar a fase*

*DICA: ao sair da sala onde você começa o jogo, entre na porta logo à frente. Lá encontre o armário para trocar de roupa*

*DICA: neste corredor, siga para cima até encontrar a penúltima porta e entre*

**ENIGMA**

P.STATION
KOEI
ação

**3.8**

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 3 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 4 |

1 Jogador
Memory Card
2 Cds

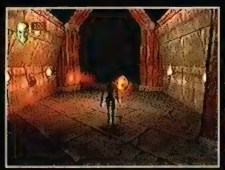
Por Lord Mathias

# DEATHTRAP Dungeon

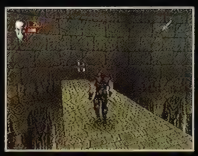
*DICA: caso queira salvar o jogo, essa caveira é para isso. Depois acione a alavanca e suba com a plataforma. Lá em cima pule de uma plataforma para outra até alcançar a próxima alavanca*

***Deathtrap Dungeon*** **consegue ter mais elementos de *Tomb Raider* que o próprio *Tomb Raider*. Tipo de gráfico, visão de jogo, cenários, movimentação dos personagens e até missões relembram as aventuras da gostosa Lara Croft. Existem dois personagens, um homem e uma mulher. Os dois são bárbaros. Mas bárbaros mesmo são os inimigos quando estão morrendo. Ficam em pedaços: sem cabeça, braços e cambaleando. Sangue e gosma não faltam no jogo, bem ao estilo de *Nightmare Creatures*. Pena que a ação se resuma a encontrar chaves e acionar alavancas. A dificuldade é pouca e os desafios desinteressantes.**

fim



*DICA: no início do jogo há uma seqüência de bolas de fogo que surgem da parede. Não seja apressado, passe andando por elas*



*DICA: seguindo as plataformas até o fim você irá encontrar o FIRE BALL. Este item serve para atacar os inimigos. Para selecioná-lo, aperte SELECT*

*DICA: ao encontrar a alavanca use o botão para acioná-la e liberar o portão. Em alguns casos é preciso apertar o botão de novo ao encostar no portão*

*DICA: nesse ponto, acione a alavanca que está perto da parede. Depois siga pela passagem que se abriu logo a sua frente e acione a outra alavanca. Isso vai acionar a plataforma na parte de cima*

*DICA: você pode escalar pedras como essas. Suba por elas para alcançar o nível superior e encontrar mais uma alavanca*

*DICA: destrua todos os inimigos, pois um deles deixará a SILVER KEY para poder liberar as outras passagens*

**DEATHTRAP**

| | |
|---|---|
| P.STATION | 3 |
| EIDOS | |
| ação | |
| CONTROLE | 3 |
| DIVERSÃO | 3 |
| GRÁFICO | 3 |
| SOM | 3 |

1 Jogador
Memory card
1 CD

*DICA: ao encontrar o buraco, não caia. Acione antes a alavanca para eliminar o inimigo que está na parte de baixo. Depois desça com a plataforma*

*Por Marjorie Bros*

**The Bombing Islands** foi feito sob medida para terroristas potenciais. A Marjôzinha não ficou lelé da cuca, não: é verdade. A missão é detonar a ilha inteirinha usando bombas. Cada bomba tem um número, que corresponde ao alcance da explosão. Por exemplo: a bomba marcada com o número três, quando detonada, destruirá três quadrados para cada lado. Não detone sem pensar. O ideal é colocar as bombas em locais onde elas explodam outras bombas. Para isso, você vai ter de abusar dos tipos de visão que o game oferece.

fim

*DICA: neste jogo a quantidade de passos é que influi nos pontos. Menos passos, mais pontos*

*DICA: nesse estágio traga esta bomba até aqui e coloque-a nesse espaço vago. Depois é só acender a bomba e correr*

**THE BOMBING ISLANDS**

P.STATION
KEMCO
puzzle
4

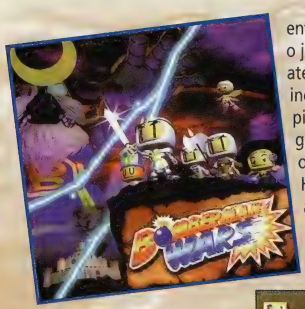
| | |
|---|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 3 |

1 Jogador
Memory Card
1 Cd

*DICA: aqui coloque as bombas nessa posição para avançar para o próximo estágio*

*DICA: aqui a coisa já começa a complicar. As bombas nessas posições detonam a ilha*

---



entra um lance meio RPG. Durante o jogo, o rei levanta do trono e vai até o campo de batalha para incentivar os guerreiros. Mais uma pitada de RPG: são cinco guerreiros, alguns com magias outros com ataques comuns. A Hudson caprichou e as animações em computação gráfica ficaram animais.

fim

*DICA: aperte o botão □ para dar a vez ao computador e avançar um turno*

*DICA: depois de colocar as bombas, ande para longe para não perder seus guerreiros*

*Por Lord Mathias*

**Bomberman** na Idade Média, dá pra imaginar? **Bomberman Wars** rola estilo xadrez: você movimenta todos os seus guerreiros para se aproximar dos inimigos e então planta as bombas. O objetivo do cavaleiro Bomberman é proteger o rei e seu reino. Aí,

*DICA: a primeira opção é andar. Faça isso com todos os seus guerreiros até que suas bombas alcancem o inimigo*

*DICA: a segunda opção é para colocar as bombas. Coloque-as em lugares estratégicos para cercar o inimigo*

**BOMBERMAN WARS**

P.STATION
HUDSON
estratégia
4.3

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 4 |

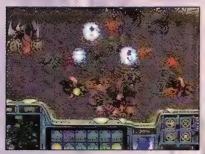
1/2 Jogadores
Memory Card
1 Cd

*Por Bill Games*

Depois de muito atraso, saiu **Starcraft**. Dos mesmos criadores de **Warcraft 2** e **Diablo**, o jogo segue a linha de **War 2**. Claro, há novos elementos e o estilo é bem diferente. Você escolhe entre três raças diferentes: humanos, Protoss e Zerg. Cada raça determina o nível de dificuldade do jogo. Jogando no modo Single-Player, você terá 10 fases para cada raça. O game não é tão engraçadinho quanto **Warcraft**. Ao contrário: é bem mais barulhento e tem batalhas muito mais sangrentas, sem falar no linguajar, que não é dos mais educados. As diferenças não param aí. **Starcraft** tem pisos de níveis diferentes, elemento que pode mudar a ação de todo o esquadrão. Aqui você colherá matérias-primas para construção e sobrevivência da sua raça e precisará de um robô, que não tem muita velocidade, mas será usado em batalhas e construções. Um dos pontos fortíssimos de **Starcraft** é a batalha entre múltiplos jogadores, que pode rolar tanto na Internet como numa rede local, com até 8 pessoas.

fim

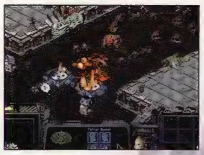
*DICA: forme tropas enormes e bem armadas para transformar o inimigo em pó*



*DICA: deixe sempre uma tropa pronta logo atrás. Se a sua dançar, mande a outra*

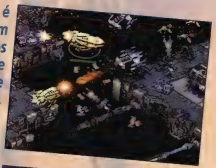
*DICA: nas primeiras fases, não há muitos inimigos, aproveite para treinar construções e ataques*

*DICA: nos vários tipos de terrenos sempre há algum tipo de armadilha diferenciada, fique esperto*

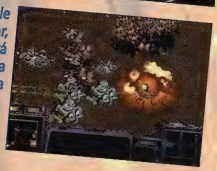


*DICA: em solos elevados, prepare armadilhas colocando um pessoal em cima. Eles atracam, mas não podem ser acertados*

*DICA: espere os inimigos ficarem bem juntinhos e mande uma magia para devastar muitos caras muito esforço*



*DICA: não é só em ataques normais que o jogo se estabiliza, há batalhas espaciais*



*DICA: não enrole muito para atacar, senão você será pego por uma massa inimiga*

**ENDEREÇO:**
**www.blizzard.com**

*DICA: magias fazem você ou os inimigos detonarem todo mundo rapidamente*

**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA**
**Pentium 90 MHz, 16 MB Ram, placa de vídeo de 1mb, CD 2x.**

*DICA: prepare bem a sua defesa colocando baterias antiaéreas e posicionando os soldados ao redor delas*

**STARCRAFT**

PC

BLIZZARD

estratégia

**4**

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 3 |

1/8 Jogadores

# NEO GEO COM 3 JOGOS, POR MENOS DE R$ 200. TÁ ESPERANDO O QUE PRA COMPRAR O SEU?

## NEO GEO CD

2X R$ 99,90

ou 1+5x R$ 38,74

KING OF FIGHTERS '97
R$ 84,90

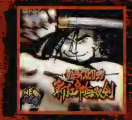
GRÁTIS: 2º CONTROLE, 2 JOGOS* CLÁSSICOS E KING OF FIGHTERS '97

THE LAST BLADE
R$ 84,90

## TOP 5

1) KING OF FIGHTERS '96
R$ 79,90

2) SAMURAI SHODOWN 3
R$ 59,90



3) REAL BOUT FATAL FURY
R$ 79,90

4) WORLD HEROES PERFECT
R$ 79,90

5) FATAL FURY SPECIAL
R$ 45,90

## CLÁSSICOS - R$ 45,90 CADA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| AERO FIGHTERS 2 | FATAL FURY 3 * | NAM 1975 * | SAMURAI SHODOWN 1 * | SUPER SIDEKICKS 2 |
| ART OF FIGHTING 2 | FATAL FURY SPECIAL | NINJA COMBAT * | SAMURAI SHODOWN 2 | TOP HUNTER * |
| ART OF FIGHTING 3 | KARNOV'S REVENGE * | NINJA COMMANDO * | SENGOKU 1 * | VIEW POINT * |
| FATAL FURY 2 * | KING OF FIGHTERS '94 | PLEASURE GOAL (R$ 79,90) | STREET HOOP * | WORLD HEROES 1 * |

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE. FRETE INCLUSO PARA TODO O BRASIL**

LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET www.dshop.com

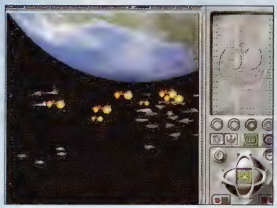
Preços válidos enquanto durar o estoque. Pagamento do console em 6x somente para cheques. *Dos 2 jogos gratuitos devem constar da relação de clássicos e estar marcados com um asterisco (*). **Para o console: frete incluso apenas para o Estado de São Paulo.

Por Marcelo Kamikaze

# STAR WARS REBELLION

**Rebellion**, um dos mais esperados títulos da série Guerra nas Estrelas, chega às prateleiras neste mês com todos os menus traduzidos para o português. O game é de estratégia em tempo real e sua missão – tanto jogando do lado do Império Galáctico, como do lado da Aliança Rebelde – é colonizar planetas e dominar a galáxia. Planetas não vão faltar: são 200. Claro que alguns já estão povoados. Para conquistá-los, você vai ter de travar algumas guerras. Todas as batalhas são totalmente 3D, com poucos detalhes, mas muita ação. Seus maiores aliados serão os robôs do jogo, no estilo C3PO e R2D2. Eles explicarão os elementos dos planetas, darão dicas de ataque e até informações sobre o universo de Guerra nas Estrelas. Participam do game todos os personagens principais da série, somando 55 carinhas. O som do jogo é, em geral, bem completo, com vozes dubladas pelos próprios atores e música de John Williams, criador da trilha sonora dos filmes. Há tantas opções de naves e planetas e variedade de estratégias a serem aplicadas que pode-se dizer facilmente que **Rebellion** é interminável. E, quando esgotar todas as possibilidades, você ainda poderá jogar via rede ou via modem.

fim



*DICA: numa visão mais de longe você pode conferir bem a batalha, mas fica meio difícil de entender o que está acontecendo*

*DICA: receba informações e dicas dos robôs e parta pra cima dos inimigos*

*DICA: rotacione a sua tela e veja sempre a melhor posição de ataque*

**ENDEREÇO:**
**www.lucasarts.com**

**STARWARS REBELLION**

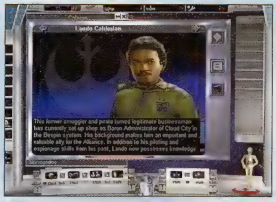
PC
BRASOFT/LUCAS ARTS
estratégia

**3.5**

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 3 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 3 |
| SOM | 4 |

1/2 Jogadores

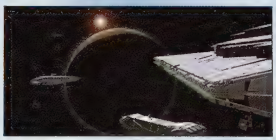
*DICA: observe sempre a distância entre uma nave inimiga e a sua. Rotacione, o tamanho das naves confundem um pouco*




*DICA: aqui, obtenha informação sobre qualquer personagem da trilogia*

**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA**
**Hardware: Pentium 90 MHz, 16 MB Ram, placa de vídeo de 1mb, CD 2x.**

*DICA: ataque sempre os planetas com pequeno número de inimigos ou os que possuam mais riquezas*



*Bonitas apresentações fazem o jogo dar uma melhoradinha*

SUPER GAMEPOWER

# ESPECIAL FUTEBOL

Nº 8
R$ 4,00

NINTENDO 64 ✦ P.STATION ✦ SATURN
ARCADE ✦ NEO GEO ✦ MEGA ✦ SNES

**ESPECIAL:** o são-paulino Dodô mostra que é bom de joystick!

- INTERNATIONAL SS SU...
- WINNING ELEVEN 3
- FIFA SOCCER '98
- WORLD WIDE SOCCER
- E MAIS 25 JOGOS
- DICAS PARA VOCÊ DAR SHOW

**JÁ NAS BANCAS**

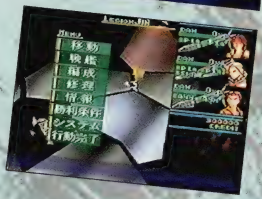
**A MELHOR SELEÇÃO DE GAMES**

## EXCLEGIUSE

**KOGADO**

***Estratégia - 1 jogador***
***Memory Card***

**P.STATION**



Na pele de Jin, Hardy ou Tan – pilotos da legião Jin , você deverá formar uma frota e combater as naves inimigas. Tudo é estratégia, desde a escolha das armas até o posicionamento das naves. Se você curte a série Jornada nas Estrelas e é vidrado em jogos de estratégia, vai ficar empolgado com o clima de **Exclegiuse**.

## DARK OMEN

**ELECTRONIC ARTS**

***Estratégia - 1 jogadores***

**P.STATION**

Amantes de **Warcraft II**, fiquem atentos: **Dark Omen**, da Electronic Arts um jogo de estratégia medieval, cai bem para os fãs do gênero. Você conta com um exército gigante de cavaleiros e pode equipá-lo com os mais variados apetrechos: escudos, espadas, magias e, quem imaginaria, um canhão para detonar de uma vez por todas as tropas inimigas que encontrar pela frente.

## JUDGE DREDD

**Gremlin**

***tiro - 1/2 jogadores***
***Memory Card***

**P.STATION**

Um game ideal para quem gosta de sentir-se o Rambo: há granadas, mísseis e muitas outras armas para explodir os inimigos. O jogo lembra um pouco **Virtua Cop**, mas tem gráficos bem diferentes e bastante confusos.

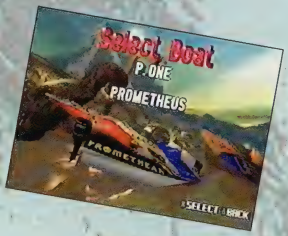
## POWER BOAT RACER

**VR**

***corrida - 1/4 jogadores***
***1 cd - Memory Card***

**P.STATION**

Quem gostou de **Wave Race 64** vai curtir **Power Boat Racer**. O jogo – uma corrida disputada por lanchas – vai fazer você sentir até o vento batendo no rosto. A velocidade é o ponto forte dos nove circuitos, incluindo o brasileiro, que rola no rio Amazonas. Há oito tipos de lanchas, é só escolher a melhor. A visão atrapalha um pouco no início, mas com o tempo você se acostuma.



# NOVA CONEXÃO JAPÃO - EUA - BRASIL: RECEBA SEU GAME EM CASA, SEM ESCALAS.

## · GAMES PSX ·

**AÇÃO:**
Batman & Robin
Einhander
Forsaken
Mega Man X4
Resident Evil 2
Tomb Raiders 2
Vigilante 8

**ESPORTE:**
FIFA Caminho da Copa 98
FIFA World Cup 98
NBA Jam '98
Riven: Sequel to Myst

**LUTA:**
Marvel Super Heroes
Mortal Kombat 4
Tekken 3
X-Men vs. Street Fighter

**RPG:**
Azure Dreams
Breath Of Fire 3
Final Fantasy 7
Final Fantasy Tactics
Granstream Saga Z
Saga Frontier

**SIMULAÇÃO:**
Gran Turismo Racing
Grand Theft Auto
Road Rash 3D
The Need For Speed 3
TOCA Touring Car

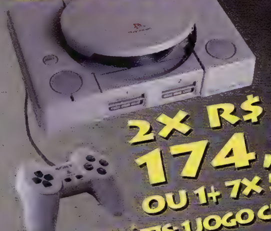
**OFERTAS R$ 64,90**
Crash Bandicoot
Tekken
Ridge Racer
Tomb Raider 1

R$ 94,90 cada

## ACESSÓRIOS PSX

| | |
|---|---|
| Controle Analógico | R$ 74,90 |
| Controle Arcade | R$ 89,90 |
| Controle Básico | R$ 39,90 |
| Controle Original | R$ 69,90 |
| Game Shark | R$ 94,90 |
| Mega Memory Card | R$ 74,90 |
| Volante Mad Katz | R$ 129,90 |

## · PLAYSTATION ·

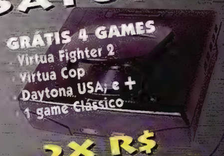


2X R$ 174,50
OU 1+ 7X 51,27
GRÁTIS: 1 JOGO CLÁSSICO●

OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME = CONTROLE EXTRA INTEIRAMENTE GRÁTIS*

BRINDE: COMPRAS ACIMA DE R$ 150,00 GANHAM EXCLUSIVO CHAVEIRO COM TETRIS.

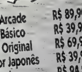
## ·SATURN·



GRÁTIS 4 GAMES
Virtua Fighter 2
Virtua Cop
Daytona USA, e +
1 game Clássico●

2X R$ 149,50
OU 1+ 6X 49,08

## ACESSÓRIOS N64



| | |
|---|---|
| Contr. SharkPad Pro | R$ 59,90 |
| Controle Arcade | R$ 89,90 |
| Controle Mad Katz | R$ 44,90 |
| Game Shark | R$ 94,90 |
| Memory Card 1 MB | R$ 49,90 |
| Volante Mad Katz | R$ 129,90 |

## · GAMES SAT ·

**Japonês - R$124,90**

**AÇÃO:**
Castlevania: Dracula X
Thunder Force V

**LUTA:**
Bomberman Wars
Dead Or Alive
King Of Fighters '97
Real Bout Fatal Fury
Vampire's Kiss
X-Men vs. Street Fighter

Conversor para console americano: R$ 15.00 (com jogo).

**Americano - R$ 94,90**

**AÇÃO:**
Burning Rangers
House of the Dead
Resident Evil

**AVENTURA:**
Enemy Zero
Sonic Jam

**ESPORTE:**
FIFA Caminho da Copa 98

**LUTA:**
Marvel Super Heroes
Street Fighter Collection

**RPG:**
Magic Knight Rayearth
Panzer Dragoon Saga
Shining Force 3

## ACESSÓRIOS SAT

| | |
|---|---|
| Controle Arcade | R$ 89,90 |
| Controle Básico | R$ 39,90 |
| Controle Original | R$ 69,90 |
| Conversor Japonês | R$ 39,90 |
| Game Shark | R$ 94,90 |
| Volante com Pedal | R$ 129,90 |

Preços e ofertas válidos enquanto durar o estoque. Jogos americanos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles fornecidos no sistema NTSC. • * Ofertas válidas somente para compras efetuadas em conjunto. / ** Para consoles: frete incluso apenas para o estado de SP; Pagamento em mais de 9X somente para cheques. / ● Consulte relação de clássicos no momento da compra

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTOS JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

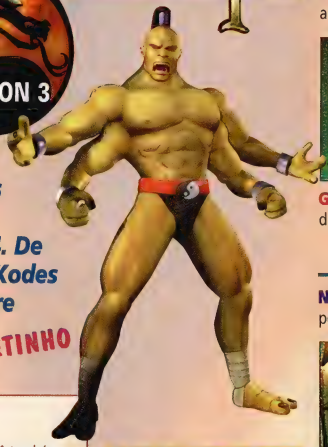
DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
www.dshop.com

# GOLPE FINAL

## MORTAL KOMBAT 4

REVISION 3



***Enquanto aguarda o dia 23 de junho, quando sai a versão para os consoles caseiros, a galera pode se divertir com os novos fatalities da versão revision 3 de Mortal Kombat 4. De quebra, você leva os Kombat Kodes de para detonar nas lutas entre dois jogadores. Bom Kombate!***

**BABY BETINHO**

## KOMBAT KODES

Assim como em MK3 e Ultimate MK3, em MK4 você também pode digitar os Kombat Kodes antes de lutas para dois jogadores. Na tela Vs., logo antes de a luta começar, você vai ver uma fileira de seis boxes. Desses seis, cada jogador pode preencher três. Para mudar o da esquerda, aperte SB, para mudar o do meio, aperte BL e para mudar o da direita, aperte CB. Por exemplo, para acionar o kode 123 123, o jogador 1 deve apertar BL, BL, CB, CB, CB. O jogador 2 deve apertar a mesma coisa.

| | | |
|---|---|---|
| **Desativar Danos máximos** | **010** | **010** |
| **Desativar arremessos e danos máximos** | **110** | **110** |
| **Correr ilimitado** | **001** | **001** |
| **Sem chuva na fase Wind World:** | **060** | **060** |
| **Kombat zone: Goro's Lair** | **011** | **011** |
| **Kombat zone: The Well** | **022** | **022** |
| **Kombat zone: Elder Gods** | **033** | **033** |
| **Kombat zone: The Tomb** | **044** | **044** |
| **Kombat zone: Wind World** | **055** | **055** |
| **Kombat zone: Reptile's Lair** | **066** | **066** |
| **Kombat zone: Shaolin Temple** | **101** | **101** |
| **Kombat zone: Living Forest** | **202** | **202** |
| **Kombat zone: The Prison** | **303** | **303** |

## LEGENDA

*SA - soco alto*
*SB - soco baixo*
*CA - chute alto*
*CB - chute baixo*
*BL - bloqueio*
*CR - corrida*
*+ - aperte ao mesmo tempo*
*Obs: os comandos se referem ao lutador virado para a direita. Caso contrário, substitua o → por ← e vice-versa*

## FATALITIES

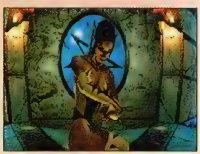
### JAX

**Head Smash:** de perto, aperte ↓, →, →, ↓, BL

**Goro's Lair Stage Fatality:** de perto, aperte →, →, ↓, SA

### TANYA

**Never on a First Date:** de perto aperte ↓, →, ↓, →, CA



**Goro's Lair Stage Fatality:** de perto, aperte →, →, →, SB

### JAREK

**Eye Beam:** fora do alcance da rasteira, aperte ↑, ↑, →, →, BL

**Goro's Lair Stage Fatality:** de perto, aperte ↓, →, →, SB

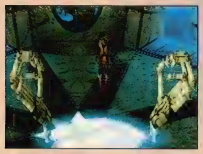
## REPTILE

**Acid Puke:** fora do alcance da rasteira, aperte ↑, ↓, ↓, ↓, SA

**Goro's Lair Stage Fatality:** de perto, aperte ↓, ↓, →, CA

## SHINNOK

**Hand Clap:** de perto, aperte ↓, ↑, ↑, ↓, BL



**Goro's Lair Stage Fatality:** de perto, aperte ↓, →, ↓ + SA

## KAI

**Fireball Dacapitation:** fora do alcance da rasteira, aperte ↑, ↑, ↑, ↓, BL

**Goro's Lair Stage Fatality:** de perto, aperte ↓, →, ↓, CA

## RAIDEN

**Lighting Rod:** fora do alcance da rasteira, aperte ↓, ↑, ↑, ↑ + SA

**Goro's Lair Stage Fatality:** de perto, aperte →, →, ↓, SB

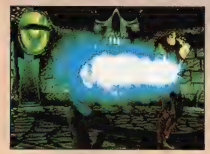
## LIU KANG

**Explosive Fireball:** de perto, aperte →, ↓, ↓, ↑ + SA

**Goro's Lair Stage Fatality:** de perto, aperte →, →, ↓, CA

## SUB-ZERO

**Ice Shatter:** fora do alcance da rasteira, aperte ↓, ↓, ↓, ↓, SA



**Goro's Lair Stage Fatality:** de perto, aperte ↓, ↓, ↓, CB

## JOHNNY CAGE

**Wicked Uppercut:** de perto, aperte ↓, ↓, →, ↓, BL

**Goro's Lair Stage Fatality:** de perto, aperte ↓, →, →, CB

## QUAN CHI

**Mimic:** fora do alcance da rasteira, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, SB

***Obs:*** Quan Chi dá o Revision 3 fatality do oponente

**Goro's Lair Stage Fatality:** de perto, aperte →, →, ↓, CB

## SCORPION

**Scorpion Sting:** de perto, aperte ↓, →, ↓, ↑ + SA

**Goro's Lair Stage Fatality:** de perto, aperte ↓, →, →, CB

## SONYA

**Death Splits:** fora do alcance da rasteira, aperte ↑, ↓, ↓, ↑, CA

**Goro's Lair Stage Fatality:** de perto, aperte →, ↓, →, SA

## REIKO

**Shooting Stars:** fora do alcance da rasteira, aperte ↓, ↓, ↓, ↓, CA

**Goro's Lair Stage Fatality:** de perto, aperte →, →, ↓, CA

# GOLPE FINAL

## RB2 THE NEWCOMERS

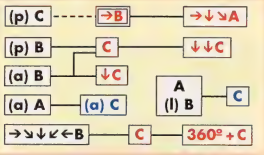
REAL BOUT 餓狼伝説 2

***Material completo. É isso aí, desta vez estão presentes todos os 22 personagens de Real Bout 2, com todos os golpes, inclusive os combos. O esquema de jogo é similar ao de Fatal Fury 3, com um plano principal e um plano de fuga. Detone, sem correr da raia!***

**BABY BETINHO**

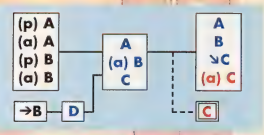
### SOUKAKU MOTIZUKI

***Nozaru Gari:** ↓↙← + A
****Makubishi:** ↓↘→ + A
****Hyouidan:** →←→ + C
**Kimonjin:** de perto, 360° + C
**Jakombu:** A repetido (↙ + C, ↘ + C, ↗ + C, → + C ou D para continuar)
***Katsu:** →↘↓↙← + B
**Zuienjin:** na linha do fundo, ↑↓ + D
**Ikazuti:** →←↙↓↘ + BC
**Muzandan:** →←↙↓↘ + C




### FRANCO BASH

****Double Kong:** ↓↙← + A
****Zapper:** ↓↘→ + A
**Waving Blow:** ↓↘→ + D
***Guts Dunk:** ↓↘→↗ + B
****Golden Bomber:** (c) ↙→ + C
****Final Omega Shot:** →←↙↓↘ + BC
**Megaton Screw:** →↘↓↙← + BC
**Armageddon Buster:** →←↙↓↘ + C (tonteia)




### COMANDOS GERAIS

***No plano principal***
**A** - soco
**B** - chute
**C** - golpe forte
**D** - vai para o plano de fuga / se o inimigo estiver no plano de fuga, faz um ataque / evita a queda quando for arremessado / se pressionado junto com o ↑ quando derrubado, levanta rolando para o plano de fuga
**A + B** - desvio e ataque
**C + D** - provocação

***No plano de fuga***
**A** - golpe alto
**B** - golpe baixo
**C** - golpe forte
**D** - volta para o plano principal
**↓** - volta rolando para o plano principal
**↑** - permanece no plano de fuga

### LEGENDAS

*** - Break Shot** (cancelamento da defesa com um ataque – necessita de barra em H. Power) com invencibilidade temporárea
**** - Break Shot** sem invencibilidade
**Golpes em verde** - golpes Super Power (energia piscando OU barra em S. Power)
**Golpes em vermelho** - golpes Potential Power (barra em P. Power - energia piscando)

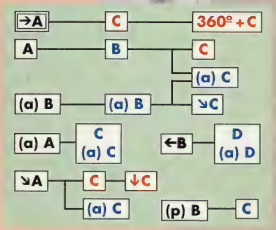
**Na tabela de combos:**
**(a)** - agachado
**(s)** - direcional superior
**(c)** - corrida
**(l)** - longe
**(p)** - perto
**Golpes em azul** - podem ser cancelados com especiais e fatais
**Golpes em vermelho** - não podem ser cancelados
**Linha cheia** - combo (não liga se atrasar o combo)
**Linha tracejada** - seqüência não perfeita
**Bordas duplas** - golpes médios

### TABELA DE COMBOS

**Para fazer os combos, basta seguir a tabela: comece com algum golpe do quadro à esquerda (escrito em preto). Depois, vá seguindo para os quadros à direita, escolhendo um dos golpes. Veja um exemplo com Franco Bash: A, B agachado, C é um combo válido. E o C pode ser defendido, pois é ligado com uma linha tracejada. Também não pode ser cancelado com golpe especial, pois é vermelho. O →B, D, C, ↘C também vale e ainda pode ligar um especial como o ↓↙← + A, já que é azul. Agora um A, B não vale, já que depois de A você só pode ligar com A, B agachado ou C.**

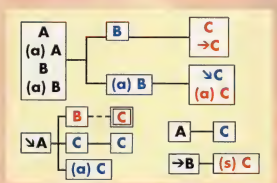
## GEESE HOWARD

***Reppuken:** ↓↙← + A ou C
**Atemi alto:** ←↙↓↘→ + B
**Rium Gakushi:** ←↙↓↘→ + C
**Atemi baixo:** ←↙↓↘→ + A
**Raimei Gouhanage:** com o inimigo derrubado, ↓ + C
**Shinkuu Nage:** de perto, 360° + A
**Raising Storm:** →←↙↓↘ + BC
**Rashoumon:** de perto, 360° + C
****Deadly Rave:** →↘↓↙←→ + A, A, A, B, B, B, C, C, C, ↓↙← + C




## ANDY BOGARD

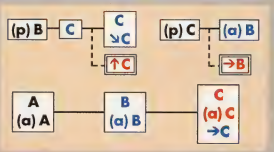
**Zan'eiken:** ↙→ + A ou C (se acioná-lo com C, pode-se continuar com ↙→ + C)
****Hishouken:** ↓↙← + A
****Geki Hishouken:** ↓↙← + C
***Shouryuudan:** →↓↘ + C
***Kuuhadan:** ↙↓↘→ + B
**Gen'ei Shiranui:** no ar, ↓↙← + D
**Tchou Reppadan:** ↓↙←↙→ + BC
****Dandadan:** ↓↙←↙→ + C repetido




## JIN CHONREI

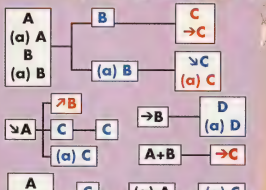
**Shinsokuken:** →→ + A
****Tenganken:** ↓↘→ + A ou C
***Tenjinken:** →↓↘ + A ou C
**Ryuutoushou:** ↓↘→ + B; →↘↓↙← + B; A, B ou C repetido
**Shinganken:** →↘↓↙← + A, B, ou C (A: aparece no lugar, B: aparece no alto, C: aparece atrás)

**Kuusatsu Shinganken:** no ar, ↓↙← + B
****Deijinken:** →←↙↓↘ + BC
**Kuusatsu Deijinken:** no ar, ↓↙←→ + BC
**Kairyuu Shourin:** →←↙↓↘ + C



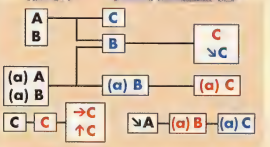

## TERRY BOGARD

***Burn Knuckle:** ↓↙← + A ou C
****Power Wave:** ↓↘→ + A
****Round Wave:** ↓↘→ + C
****Crack Shoot:** ↓↙← + B
***Fire Kick:** ↓↘→ + B
**Bashing Sway:** ↓↘→ + D
**Rising Tackle:** (c) ↓↑ + A
****Power Geyzer:** ↓↙←↙→ + BC
**Triple Geyzer:** ↓↙←↙→ + C



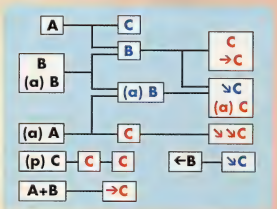

## BOB WILSON

****Rolling Turtle:** ↓↙← + B
***Side Winder:** ↓↙← + C
**Bison Horn:** (c) ↓↑ + C
****Wild Wolf:** (c) ←→ + B
****Monkey Dance:** →↓↘ + B
**Frog Hunting:** de perto, → + C, →↘↓ + C, ←→→ + BC
**Dangerous Wolf:** →←↙↓↘ + BC
**Dancing Bison:** →←↙↓↘ + C



## BLUE MARY

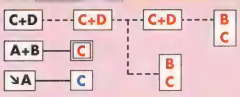
**Mary Spider:** no ar, ↓↘→ + C
***Mary Snatcher:** →↓↘ + B
**Mary Club Cratch:** (c) ←→ + B
**Mary Real Counter:** ↓↙← + A
***Spin Fall:** durante o Mary Escalation, ↓↘→ + C (↓↘→ + C para continuar)
***Vertical Arrow:** durante o Mary Escalation, →↓↘ + A (→↓↘ + B para continuar)
***Straight Slicer:** durante o Mary Escalation, (c) ←→ + A (←→ + B para continuar)
**Mary Dynamite Swing:** durante o Mary Escalation, com o inimigo derrubado, ↓ + C
**Young Dive:** (c) ↓↑ + C (← + B para um **Reverse Kick** e ↓↘→ + C para um **Dangerous Spider**)
**Mary Typhoon:** →←↙↓↘ + BC
**Mary Escalation:** →←↙↓↘ + C
**Mary Triple Ecstasy:** use um especial, ligue outro e siga com ↓ + C (exemplo: ↓↘→ + C, ↓↘→ + C, ↓ + C)



# GOLPE FINAL

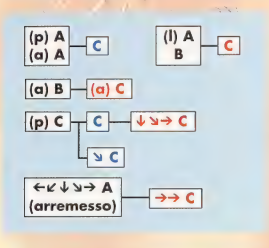
## TUNG FU RUE

**Shouha: ↓↘→ + A
**Senshippo: ↓↙← + A ou C
Gekihou: ↓↘→ + C carregado
*Ressenkyaku: →↓↘ + B
Extra: faça CD três vezes e depois aperte B ou C para dar um golpe
Sempuu Gouken: →←↙↓↘ + BC
Daigekihou: →←↙↓↘ + C



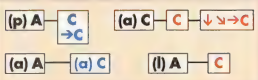

## WOLFGANG KRAUSER

**Blitz Ball: ↓↙← + A ou C
*Leg Tomahawk: ↓↘→ + B
Phoenix Throw: ←↙↓↘→ + C
Dangerous Throw: ←↙↓↘→ + A
Kaiser Claw: →↓↘ + C
Lift Up Blow: →↘↓↙← + B
**Kaiser Wave: (c) ↙↓→ + BC (possível carregar)
Gigantic Cyclon: de perto, 360° + C
Unlimited Desire 1: →↘↓↙←→ + A, A, B, C, B, C, A, B, C, C
Unlimited Desire 2: →↘↓↙←→ + A, A, B, C, B, C, A, B, C, ←↓↙ + A



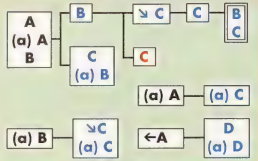

## BILLY KANE

Tchuudan Uti: (c) ←→ + A (←→ + C para continuar)
**Suzume Otoshi: ↓↙← + A
Sempuukon: A repetido
*Hishoukon: ↙↓↘→ + B
**Karyuu Tsugekikon: ↓↙← + B
Tchoukaen Sempuukon: →←↙↓↘ + BC
Gurensatsukon: →↘↓ + C
Salamander Stream: →←↙↓↘ + C



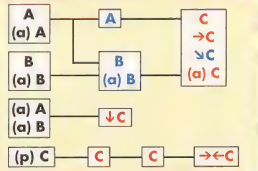

## MAI SHIRANUI

**Katchousen: ↓↘→ + A
**Ryuuembu: ↓↙← + A
*Satiyodori: ↓↙← + C
**Hissatsu Shinobibati: ←↙↓↘→ + C
Mussassabi no Mai: no ar, ↓ + AB
Tchohissatsu Shinobibati: →←↙↓↘ + BC
Hana Arashi: →←↙↓↘ + C pressionado (solte o botão se quiser subir)



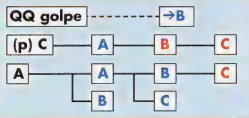

## JIN CHONSHU

Shinsokuken: →→ + A ou →→→ + A
**Tenganken: ↓↘→ + A ou C
*Tenjinken: →↓↘ + A ou C
**Deijinken: ↓↙←→ + C
Ryuutenshin: ↓↘→ + B ou ↓↙← + B
Shukumeiken: →←↙↓↘ + BC (possível carregar ou apertar C repetidamente para dar até 4 tiros)
Ryuuseiken: →←↙↓↘ + C




## KIM KAPHWAN

*Hishouzan: (c) ↓↑ + B
**Hangetsuzan: ↓↙← + B ou C
Hishoukyaku: no ar, ↓ + B e, no chão, ↘ + B
Kuusanjin: (c) ↓↑ + A, ↓ + A
**Hakikyaku: ↓↓ + B
Tembukyaku: no ar, ←↙↓↘→ + BC
Hououkyaku: ↓↙←↙→ + C



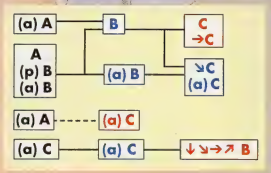

## RYUJI YAMAZAKI

**Hebitsukai: ↓↙← + A, B, C ou D(alto, médio, baixo e cancelamento respectivamente - pode ser carregado)
Sadomaso: ←↙↓↘→ + B
Yaki Ire: →↓↘ + B
Baigaeshi: ↓↘→ + C (se soltar o botão rápido, vai sugar os projéteis - se deixar pressionado vai refletir os projéteis)
*Sabaki no Aikuti: →↓↘ + A
Bakudan Patiki: de perto, →←↓↑ + C
Todome: com o inimigo caído, ↓↓ + C
Gillotin: →←↙↓↘ + BC
Drill: de perto, 360° + C repetido (depende da velocidade varia o nível do golpe - após o nível 4, quando Yamazaki fica vermelho, aperte ABC para acionar o nível 5)

## DUCK KING

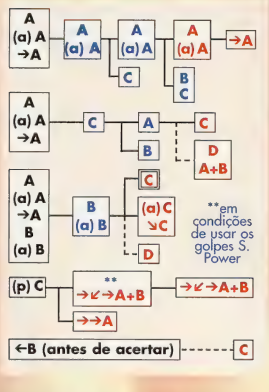
**Head Spin Attack: ↓↘→ + A ou C (após usar a versão C, aperte C para mais um golpe)
Flying Head Spin Attack: no ar, ↓↙← + A
*Dancing Dive: ↓↙← + B, ↓↘→ + B
Break Storm: →↓↘ + B repetido
Duck Feint Air: no ar, ↓↓ (↓↙← + A para atacar)
Duck Feint Ground: durante a corrida, ↘ + C
Cross Head Spin: na linha de fuga, ↑↓ + D
Diving Punisher: no ar, ↓↙← + BC (Duck Dance nível 1)
Rolling Punisher: ↓↘→ + BC (Duck Dance nível 2)

**Dancing Cariver:** ↓↙← + BC (Duck Dance nível 3)
**Break Hurricane:** →↓↘ + BC (Duck Dance nível 3)
**Break Spiral:** de perto, 360° + BC
**Break Spiral BR:** no ar e de perto, ←↙↓↘→ + BC (ou use depois do Break Spiral normal)
**Duck Dance:** →←↙↓↘ + C repetido (até nível 4 - cada nível aparece um pintinho)
**Super Pomping Machine:** →↘↓↙← + C (Duck Dance nível 4)




## LI XIANG FEI

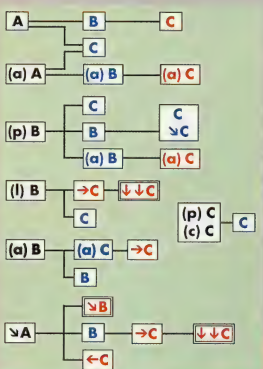
**Namba:** ↓↘→ + A ou C
**Senri Tchuuou:** ↓↘→ + B (siga com ↓↘→ + B ou ↓↙← + B)
***Tenpouzan:** →↓↘ + B
***Esaka:** A e depois, ↑ ou → ou ↓ (pega golpes de voadora, golpe alto e baixo, respectivamente)
****Daitetsujin:** →←↙↓↘ + BC
**Majinga:** de perto, 360° + C




## RICK STRAWD

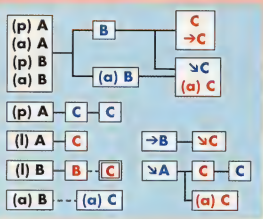
****Shooting Star:** ↓↘→ + A ou C (Break Shot válido para o A)
***Divine Blast:** ↓↙← + C (D para cancelar)

**Full Moon Fever:** ↓↙← + B pressionado
***Helion:** →↓↘ + A
***Blazing Sun Burst:** ↓↙← + A (se tiver S. Power ou P. Power faça →↓↘→ + C para continuar)
**Shooting Star EX:** ↓↘→ + C (com barra em S. Power ou P. Power)
**Gaia Breath:** →←↙↓↘ + BC
**Howling Bull:** →←↙↓↘ + C




## HON FU

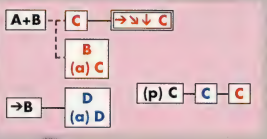
**Kowlong no Yomi:** ←↙↓↘→ + A
***Rekkakon:** →↓↘ + A ou C
****Denkou Sekka Ground:** (c) ↙→ + B, B repetido
***Denkou Sekka Air:** ↓↙← + A
**Honoo no Taneba:** ↓↙← + A, A repetido
**Gyakushuuken:** ↓↙← + C
**Bakuhatsu Goro:** ↓↙←↙→ + BC
***Yokaton Hammer:** ↓↙←↙→ + C




## LAWRENCE BLOOD

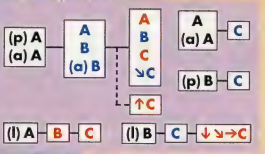
****Bloody Spin:** →↘↓↙← + A ou C
**Bloody Sabre:** (c) ←→ + C

**Bloody Mixer:** A repetido
***Bloody Cutter:** (c) ↓↑ + C
**Olé:** BC
**Bloody Flash:** →←↙↓↘ + BC
**Bloody Shadow:** →←↙↓↘ + C



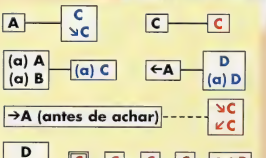

## JOE HIGASHI

**Thrash Kick:** ↙→ + B ou C
**** Golden Heel Blast:** ↓↙← + B
***Tiger Kick:** →↓↘ + B
****Bakuretsuken:** A repetido (↓↘→ + A ou C para finalizar)
****Hurricane Upper:** ←↙↓↘→ + A
****Bakuretsu Hurricane:** ←↙↓↘→ + C
**Screw Upper:** →←↙↓↘ + BC
**Thunder Fire:** →←↙↓↘ + C ou D




## CHENG SHINZAN

****Kiraihou (frente):** ↓↘→ + A
****Kiraihou (cima):** →↓↘ + A
**Tchoudaikobarauti:** (c) ↓↑ + A (aparte A repetidamente para flutuar)
**Hagangeki:** (c) ←→ + B ou C (Break Shot ** para o B e * para o C)
***Nantai Oyaji:** ↓↙← + B pressionado
**Kussame Hou:** ↓↙← + C
****Bakurai Hou:** (c) →←↙↓↘ + BC
**Hoehoe Dan:** no ar, ←↙↓↘→ + C (mantenha C pressionado para flutuar)



# ESPORTE TOTAL

P.STATION/NINTENDO 64

# World Cup '98

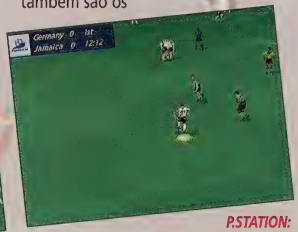
*P.STATION: se você estiver jogando com um time rápido como o Brasil, escolha o 4-2-4 e faça trocas rápidas de passes para criar várias excelentes oportunidades de gol*

**Electronic Arts põe mais emoção em campo em seu novo game**

Pois é, galera, a Copa do Mundo está aí pertinho e, como a EA Sports não vacila, já sacou da manga mais um game de futebol. Em ambas as versões, para o P.Station e N64, a bola rola redondinha. Sendo bem parecido com **FIFA '98: Road to World Cup**, este agora é o jogo definitivo da Copa e traz algumas novidades. Para começar, como é Copa do Mundo, nenhuma seleção vai dar mole e é exatamente isso que acontece. O computador está jogando bem melhor. Na defesa ele põe três para marcar e no ataque os caras da máquina estão fazendo mais gol do que nunca. Os jogadores estão bem detalhados, com a fisionomia e as características bem definidas. **WC '98** oferece os tradicionais modos Friendly, World Cup, Training e Penalty Shootout. Como é Copa, você só vai poder escolher entre as 32 seleções participantes. Os estádios também são os dez originais da França, como o de Bordeaux, Marselha, Paris e Saint Dennis. Na narração, os dois ingleses ainda continuam dando sono nos jogadores. Você, com certeza, vai sentir falta daqueles berros dos locutores de rádio brasileiros, que botam fogo no jogo.

*P.STATION: quando o adversário estiver para receber uma bola depois de um tiro de meta ou falta, aperte e segure ○ imediatamente para fazer com que a bola vá para o seu ataque*

*P.STATION: a melhor maneira de marcar gols ainda é entrar na grande área e tocar a bola para o companheiro de trás*




*P.STATION: para driblar um zagueiro antecipe a direção para onde ele está indo e toque a bola para o lado contrário, apertando L2 ou R2 e ○*

**WORLD CUP '98**

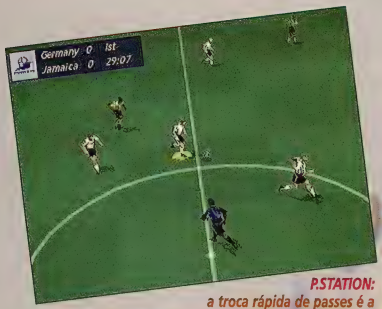
P.STATION

EA SPORTS futebol

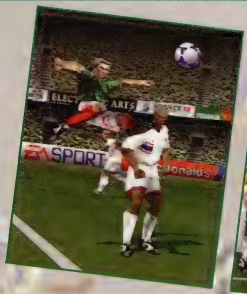
**4.5**

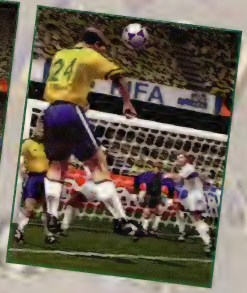
| | |
|---|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 5 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 4 |

1/8 Jogadores



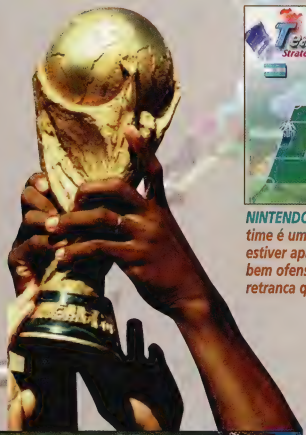

**P.STATION:** *a troca rápida de passes é a melhor forma para você se dar bem quando estiver atacando. A defesa adversária vai ficar zonza*



**NINTENDO 64:** *se você simplesmente encarar o atacante com um carrinho, ele vai deixar você na saudade, de bunda no chão. Tente antecipar a jogada e dar o carrinho quando ele estiver longe da bola*

**NINTENDO 64:** *ajustar o esquema tático do time é um ponto chave no jogo. Quando estiver apanhando, escolha um esquema bem ofensivo. Lembre-se de voltar à retranca quando estiver sossegado*



**NINTENDO 64:** *para furar o bloqueio adversário sem ser pego pelos carrinhos, aperte ↑ + C*

**NINTENDO 64:** *sempre que a marcação apertar, toque a bola na pontas e cruze na área para criar as melhores chances de gol*

**NINTENDO 64:** *se estiver bem posicionado na defesa, em vez de apelar para o carrinho, basta apertar B para roubar a bola*

# ESPORTE TOTAL



## Maluquices de San Francisco Rush perdem um pouco a graça no P.Station

**San Francisco Rush** estreou no Arcade em grande estilo, ganhou uma boa versão para Nintendo 64 e agora derrapa nas curvas do P.Station. Esta é, sem dúvida alguma, a pior versão do jogo e só o faz de conta que rola durante as corridas vale a pena. Como se sabe, tudo no jogo é mentira, a começar pela velocidade com que se consegue fazer as curvas. Mas os fantásticos absurdos – que dão graça ao jogo – não param aí. É possível saltar de rampas com alturas incríveis, pular de um lado da ponte para o outro, entrar em canos de esgoto e até escalar edifícios. Para fazer todas essas maluquices, você tem quatro carros. Cada um vale apenas para uma categoria: Begginer, Advanced, Expert ou Extreme.

### PISTA 1

*DICA: quando chegar nessa parte da pista, não perca tempo e passe pela grama para cortar caminho e ganhar tempo*

*DICA: no estilo RIDGE RACER, você pode fazer as curvas sem brecar e numa velocidade animal*

### PISTA 2

*DICA: nesse ponto, passe pelos cones e tente cair no outro lado da ponte.*

*Além de o pulo ser muito louco, você vai cortar caminho*

### PISTA 3

*DICA: nesse salto siga pelo lado esquerdo e caia na grama. Caso contrário, você irá explodir no muro*

*DICA: essa é a parte final da pista. Não se engane, siga para a direita e finalize o circuito*

### PISTA 4

*DICA: ao fazer certas curvas pode-se dar de cara com os bondes. Seja rápido e desvie deles*

*DICA: não vá com muita velocidade nas rampas para não acertar as barras de concreto*

**SAN FRANCISCO RUSH**

P.STATION
MIDWAY
corrida

**3.8**

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 4 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 3 |
| SOM | 4 |

1/2 Jogadores
4 Pistas
Memory Card
1 CD

# AIR BOARDER 64

## Esqueceram da neve no snowboard. Mas o jogo é bom do mesmo jeito

Com gráficos e jogabilidade alucinantes, **Airboarders** é uma espécie de snowboard sem gelo e futurista. Existem três modos de jogo: Training, Normal e Coin. No Normal, você sobe na prancha e percorre as pistas num campeonato. Mas mais interessante é o modo Coin, parecido com Donkey Kong. Nele, você deve coletar as moedas da fase para passar. No percurso, você terá de executar uma série de manobras radicais.

*DICA: para executar as manobras, com o botão Z pressionado, segure o botão A. Solte o botão A e aperte qualquer C*

*DICA: no modo Coin, para passar de fase você terá de pegar todas as moedas espalhadas pela fase*

*DICA: veja os comandos no Training Mode antes de começar qualquer modo*

**AIRBOARDER 64**

NINTENDO 64 — HUMAN — **4.5**

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 5 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 4 |

2 Jogadores
Memory Card

*DICA: caso aperte o botão C↑, você vira a prancha. Fique esperto, pois com a prancha virada você perde velocidade*

## A temporada de boliche está aberta. Tente o seu strike!

Se você anda apanhando dos japoneses nas pistas de boliche reais, prepare-se para uma temporada de treinamento intensivo em **Waku Waku Bowling** (nada a ver com **Waku Waku Seven**). A maior diferença entre Waku Waku e os demais jogos de boliche é o uso de três botões para lançar a bola, o que possibilita uma série de jogadas diferentes. Há 10 personagens diferentes: alguns mais fortes, outros com mais técnica. Não escolha seu jogador pela aparência. O coelhão, por exemplo, tem um jeito meio estranho de lançar, mas é um ótimo jogador.

# WAKU WAKU BOWLING

*DICA: para conseguir um strike, mande a bola no meio com potência máxima ou pelos lados com efeito para o centro*

*DICA: utilize os botões L1 e R1 para dar o efeito na bola, caso sobrem alguns pinos*

*DICA: a barra de energia ao lado significa a potência de seu arremesso. Seja rápido nas jogadas*

*DICA: para arremessar a bola, você terá de apertar 3 vezes o botão ○. Espere a bola piscar para acertar o momento de jogar*

**WAKU WAKU BOWLING**

P.STATION — COCO NUT boliche — **4.3**

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 4 |
| DIVERSÃO | 5 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 4 |

2 Jogadores
Memory Card
1 CD

# SGP DICAS

**Os clássicos estão de volta! Nas dicas do mês, você aprende a jogar com mais personagens no modo multiplayer de GoldenEye 007 e descola um minigame em Resident Evil 2. E ainda tem os personagens secretos do novo DarkStalkers para Saturn, com golpes e tudo**

## SATURN

### VAMPIRE SAVIOR (DARKSTALKERS - JEDAH'S DAMNATION)

#### Use Oboro Bishamon

Para usá-lo, mate o chefe nas seguintes condições:
a. Jogue no modo manual.
b. Não use continue.
c. Não leve nenhum "down".
d. Ganhe pelo menos 2 lutas com os golpes descritos na tabela abaixo.
Assim, Oboro vai aparecer. Derrote-o, entre na tela de seleção e escolha Bishamon com o botão L pressionado.

#### Golpes

**DEMITRI -** SR, SM, →, CM, CM
**VICTOR -** de perto, 720° + CC
**FELICIA -** ←↙↓↘→ + chute
**LILITH -** ←↙↓↘→ + CC
**ANAKARIS -** CF, SM, ↑, CM, SF
**MORRIGAN -** SR, SR, →, CR, SF
**DONOVAN -** SM, SR, ←, CR, CM
**PHOBOS (HUITZIL) -** →↓↘ + CC
**LEI LEI (HSIEN KO) -** ←↙↓↘→ + SS
**SASQUATCH -** de perto, 720° + CC
**ZABEL (LORD RAPTOR) -** →↓↘ + SS
**OURBATH (RIKUO) -** →↘↓ + SS ou CC
**BULLETA (BB HOOD) -** ←↙↓↘→ + CC
**JEDAH -** ←↙↓↘→ + CC, chute para agarrar
**GALLON (JON TALBAIN) -** SR, SM, →, CR, CM
**BISHAMON -** ↓↓ + SS, quando o inimigo estiver no chão
**Q-BEE -** ←↙↓↘→ + CC
**PYRON -** ←↙↓↘→ + SS

#### Legenda

**SS -** dois botões de soco
**SR -** soco rápido (fraco)
**SF -** soco forte
**CM -** chute médio
**CC -** dois botões de chute
**SM -** soco médio
**CR -** chute rápido (fraco)
**CF -** chute forte

#### Outros personagens secretos

**Dark Gallon:** coloque o cursor em Gallon (Jon Talbain) e faça L + SS ou L + CC.
**Shadow:** coloque o cursor em ? e faça L cinco vezes e aperte soco ou chute. (só no arcade mode).
**Phobos versão DarkStalkers Revenge:** coloque o cursor em Phobos (Huitzil) e faça L + soco ou chute.

#### EX Option

Termine o jogo sem usar continue e faça L + R + Start em cima de Option.

## P.STATION

### SPAWN: THE ETERNAL

Pause o jogo e aperte os seguintes botões:

#### Invisibilidade

Aperte e segure simultaneamente L1 e R1 e aperte □ □ ○ ○ △ △ X. Despause o jogo e você vai estar invisível.

#### Pular de fase

Aperte e segure simultaneamente L1, R1, L1 e R2 e aperte △ X □ ○ ○ ○ para pular para a próxima fase.

## NINTENDO 64

### FIFA ROAD TO WORLD CUP '98

No menu principal, selecione Customize Squad e escolha a opção Player Edit. Agora faça os seguintes códigos para acionar as dicas:

#### Jogadores invisíveis

Escolha England, selecione Sheffield e digite **WAYNE** como o nome do jogador.

### Jogadores pequenos
Escolha USA, selecione Vancouver, e digite **KERRY** como o nome do jogador.

### Modo Bitmap
Escolha Zone 6 - CONCACAF, selecione Canadá e digite **MARC** como o nome do jogador.

### Sem estádio
Escolha qualquer time e digite **CATCH22** como o nome do jogador.

### Jogadores fantasmas
Escolha Zone 4 - UEFA, selecione Slovakia e digite **LASKO** como o nome do jogador.

### Campo de cabeça para baixo
Escolha Zone 2 - OFC, selecione Austrália e digite **NWODEDISPU** como o nome do jogador.

---

**ARCADE**

## MARVEL VS CAPCOM: CLASH OF SUPER HEROES

### Personagens secretos
As dicas abaixo não são oficiais, mas funcionam, apesar dos muitos comandos. Faça-as rápido para dar tempo.

**Carnificina:** mova o cursor para Chun Li. Faça a sequência: →↓↓↓↓←↑↑↑→→↓↓←←↓↓→→↑↑↑↑←←↑. Carnificina é mais rápido que Venom e faz combo de 6 botões no chão. Mas sua resistência é bastante baixa. Golpe novo: ↓↘→ + chute repetido.

**Lilith no corpo da Morrigan:** mova o cursor para Chun Li. Faça a sequência: ←←↓↓→→↑↑↓↓↓←←↑↑↑↑→←↓↓↓↓→→↑↑↑↑←←↓↓↓→↓. Praticamente a mesma coisa que Morrigan, mas a característica da Lilith é mais ofensiva.

**Roll:** mova o cursor para Zangief. Faça a seqüência: ←←↓↓→→↓↓←←↑→↑↑→→. Bastante parecida com MegaMan, mas é menor que ele e mais difícil tomar combo.

**Coisa:** mova o cursor para Chun Li. Faça a seqüência: →→↓↓←←→→↓↓←←↑↑↑↑↓↓→→↑↑↓↓↓↓↑↑↑↑←↑. É um Hulk mais fraco e sem super armor. Tem um pouco mais de velocidade.

**Shadow Lady:** mova o cursor para Morrigan. Faça a seqüência: ↑→→↓↓↓↓←←↑↑↑↑→→←←↓↓→→↓↓←←↑↑→→↑ ↑←←↓↓↓↓↓. Os golpes diferem bastante dos da Chun Li e têm mais força. Mas está mais difícil ligar para Hyper Combos. Golpe novo: (c) ←→←→ + 2 botões de chute (especial nível 3)

**Máquina de Combate dourado:** mova o cursor para Zangief.
Faça a seqüência: ←←↓↓→→↓↓←←↑↑↑↑→→←←↓↓↓↓→→ ↑↑←←↓↓→→↑↑↑↑↑↑. Basicamente idêntico à Máquina de Combate, mas tem mega armor, isto é: não cai, não pode ser levado para o combo aéreo e não se pode defender.

### Escolha seu assistente
Escolha a sua dupla e mantenha apertados os botões indicados até o jogo definir o assistente de sua preferência.

**Soldado de Lost World:** Start + soco fraco.
**Lou:** Start + soco médio.
**Saki**: Start + soco forte.
**Pure e Fur:** Start + chute fraco.
**Psylocke:** Start + chute médio.
**Michelle Heart:** Start + soco fraco + chute fraco.
**Homem de Gelo:** Start + soco médio + chute médio.
**Arthur:** Start + soco fraco + soco médio.
**Ton Pu:** Start + soco fraco + soco forte.
**Fanático:** Start + soco fraco + chute médio.
**Devilotte:** Start + soco médio + soco forte.
**Thor:** Start + chute fraco + soco médio.
**Magneto:** Start + chute fraco + soco forte.
**Agente Americano:** Start + chute médio + soco forte.
**Ciclope:** Start + soco fraco + chute fraco + soco médio.
**Tempestade:** Start + soco fraco + chute fraco + soco forte.
**Colossus:** Start + soco fraco + soco médio + chute médio.
**Anita:** Start + soco fraco + soco médio + soco forte.
**Sombra de Charlie (secreto):** Start + soco fraco + chute médio + soco forte.
**Sentinela (secreto):** Start + soco médio + chute médio + soco forte.
**Jubileu:** Start + chute fraco + soco médio + soco forte.
**Vampira:** Start + soco fraco + soco médio + soco forte + chute fraco.

# SGP DICAS

## MEGA

### JUDGE DREDD

#### Invencibilidade
Durante o jogo, pause e aperte ↑ A ↓ B → C.

#### Passwords
Use essas senhas para ir para as fases correspondentes:

| Fase | Password |
|---|---|
| Breakout in Aspen Penal Colony | **KZDVT** |
| Shuttle Carsh on Cursed Earth | **JRQWNO** |
| Riots in Mega City One | **WDRCNPU** |
| Prepare for Final Battle | **PSTRVJZ** |
| After Defeating Rico | **HQWVLT** |

## ARCADE

### STAR GLADIATOR 2

#### Personagens secretos
**Kaede:** coloque o cursor em Rain e digite ↓↓←←↑.
**Rai-On:** coloque o cursor em Byakko e digite ↑↓←←→←↑.

#### Golpes

**RAI-ON**
**Teleport Thunder Attack:** ↓↘→ + A, B ou C
**Thunder Impact:** ↓↙← + C
**Implosion Blow:** ↓↙← + M, depois, A, B ou C para atacar
**Implosion Blow - Reverse:** ↓↘→ + M, depois, A, B ou C para atacar
**Super Whirlwind Slash:** ↓↘→ + AB
**Reverse Instant Hell:** ↓↙← + AB

**KAEDE**
**Ninjutsu 1 - Shadow Entry:** ↓↘→ + A
**Ninjutsu 2 - Destruction Ring:** ↓↘→ + B
**Ninjutsu 3 - Summersalt Kick:** ↓↘→ + C
**Ninjutsu 4 - Double God Shadow:** ↓↙← + A
***Summon Ice Dragon:** ↓↘→ + AB
***Summon Fire Dragon:** ↓↙← + AB

## P.STATION

### SAN FRANCISCO RUSH

#### Cores para os carros
Aperte □ na tela de seleção de carros.

#### Mais opções de carros
Aperte ○ na tela de seleção de carros.

#### Carros bônus
Aperte para baixo na tela de seleção de marchas após conseguir as condições necessárias:
**Muscle car:** ache 4 chaves em qualquer uma das pistas.
**Rocket Car:** ache 8 chaves em outras pistas.
**Ônibus:** ache todas as 16 chaves.
**Carro de polícia:** termine o modo GP com 1 jogador.
**Táxi:** termine o modo Circuit com 1 jogador.

#### Carros secretos

Selecione um veículo qualquer. Depois de escolher o tipo de câmbio aperte o botão até a corrida começar:
**L1** para correr com um minicaminhão;
**R1** para sair de rolê com um buggy;
△ para arrasar com um ovni.

#### Pistas em reverse
Para ganhar esta opção você precisa vencer o Circuit Mode.

#### Modo Stunt Race
Primeiro vença o modo Circuit. Entre de novo no jogo e passe as opções de clima até encontrar o Stunt Race.
***Obs:** só funciona para a pista 1.*

## SNES

### ARCANA

#### Seleção de fases
Na tela título, pressione ↓, Select, Select, X, Y, Select, Select, L, R, Select, Select, ← → ↓ e mais:
**A** para ir à fase 2
**B** para seguir para a fase 3
**X** para a fase 4
**Y** para chegar à fase 5

## SNES

### KIRBY'S DREAMLAND 3

**Sala do coelho**

No primeiro estágio do primeiro mundo, entre na primeira porta. Quando encontrar o coelho, não o coma, siga-o. Ele vai pular e então desaparecerá. Entre no local em que ele sumiu para encontrar estrelas e uma vida.

**Porta secreta**

No quarto estágio do segundo mundo, vá para a extrema direita da sala, onde caem as bolas pretas. Entre na porta real e vá para a última plataforma que não tem porta. Pare no meio e aperte para cima.

## P.STATION

### GRAN TURISMO

**Pistas extras**

Vença as pistas do Quick Arcade com as três classes de carros (A, B e C) no nível Easy. Cada pista liberará outra. Serão oito ao final.

**Modo GT Hi-Fi**

No modo GT Hi-Fi, a velocidade dos gráficos fica em 60 quadros por segundo, o dobro do normal. Assim a tela fica com uma animação melhor, mas os detalhes ficam perdidos. Você pode acioná-lo tanto no Quick Arcade como no Gran Turismo.

**No Quick Arcade -** Termine as 8 pistas no nível de dificuldade hard e com as três classes de carros. Assim o modo GT Hi-Fi estará aberto.

**No Gran Turismo -** Basta vencer o GT World Cup.

## NEO GEO

### REAL BOUT 2

**Personagem secreto**

Se terminar o jogo nas condições abaixo você lutará contra Alfred. Ele também aparece no jogo Real Bout Special - Dominated Mind do P.Station.

a. Não usar Continue.
b. Não perder round.
c. Vencer cinco vezes o round com golpes P. Power ou sete vezes com o S. Power.

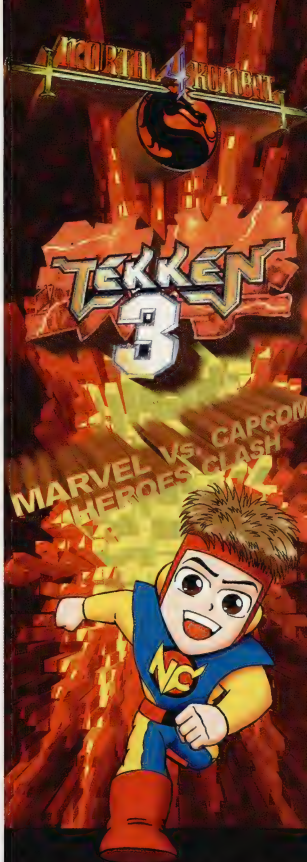
Segundo a SNK, Alfred é um personagem exclusivo do computador e não vai ser possível usá-lo. Será?

## NINTENDO 64

### YOSHI'S ISLAND

**Yoshi Roxo**

Para consegui-lo, basta pegar todas as moedas de todas as fases.



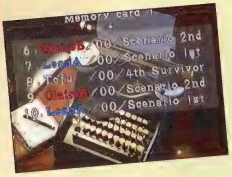

- Aceitamos todos os cartões de crédito
- Entregas com MOTOQUEIRO na grande São Paulo
- Temos todas as marcas de Games e Arcades
- Despachamos, via Sedex, para todo o Brasil

IMPORTADORA NC
games & arcades
Fone:(011) 6971-2457
Fone/Fax:(011) 6959-1157

# SGP DICAS

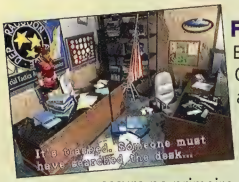
## P.STATION

### RESIDENT EVIL 2




#### Minigame "The Survivor"

Jogue o game por seis vezes usando consecutivamente a informação salva de cada personagem. Agora você precisa acionar o minigame "4th Survivor". Para isso, você vai precisar pegar a gatling gun. Para isso, faça o seguinte: no segundo cenário de ambos os personagens, termine o jogo em menos de duas horas e meia. Durante o jogo, salve apenas uma vez e não use nenhum spray de primeiros-socorros. Após a tela dos créditos e dos rankings, uma nova tela vai aparecer descrevendo sua recompensa, a gatling gun, que vai estar em qualquer baú. Com ela, a tela vai escurecer indicando que você acionou o minigame "4th Survivor". Depois da tela dos rankings e créditos do sexto jogo, uma outra vai aparecer, dizendo: "You can play another scenario if you make a new save data". Salve e, quando carregar, você vai poder jogar um outro minigame, chamado "The Survivor". Neste jogo, você é um pedaço gigante de tofu armado apenas com uma faca e deve atravessar os porões da delegacia e chegar até o telhado.




#### Filme D escondido

Entre no S.T.A.R.S. Office, no segundo andar da delegacia, e reviste a escrivaninha até achar o filme. Em seguida, vá para a sala escura no primeiro andar e revele-o. Você vai descobrir uma foto da Rebecca Chambers, a personagem do primeiro jogo.

## P.STATION

### ONE

#### Menu Debug

Digite o password **HEYBUDDY** para acessar o Menu Debug que inclui as opções de seleção de fase, invencibilidade e outras.

## NINTENDO 64

### SAN FRANCISCO RUSH EXTREME RACING

#### Pista secreta de Alcatraz

***Obs:*** *antes de fazer esta dica, remova o Controller Pak.*

No menu principal, selecione Circuit e no menu seguinte, selecione Just Play. No menu Circuit, escolha a opção Enter Code e digite o seguinte password:

**8DP5KG5L4G559P**
**G92WVCQY0DRDQ**

Depois de digitar o password, selecione Continue Circuit e comece a corrida. Quando ela começar, deixe o tempo acabar e vá para a tela Select Car. Agora aperte e segure C(←), Z, solte os dois e aperte ←. Vá para o Setup menu e aperte e segure C(↑), aperte Z, solte os dois e aperte ↑. Vá para a tela Track Select, aperte e segure C(→), X, solte os dois e aperte →. Agora vá para a tela Select Car, aperte e segure C(↓), Z, solte os dois e aperte ↓, L, R. Se fez certo, você vai ouvir um trompete. Quando estiver no menu Select Track, você vai ver a pista 7: Alcatraz.

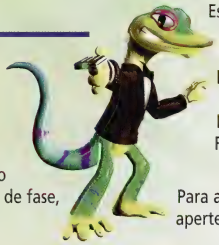
## P.STATION

### GEX: ENTER THE GECKO

#### Passwords de levels bônus

Este password dá acesso a todos os levels bônus do jogo:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| L1 | R2 | L2 | L1 | X | |
| ○ | R2 | R1 | L2 | R1 | L2 |
| L1 | X | ○ | □ | △ | R2 |
| R1 | L2 | L1 | X | ○ | □ |
| △ | R2 | R1 | L2 | △ | |



Para acionar as dicas seguintes, pause o jogo e aperte os botões abaixo:

### Vidas infinitas

Aperte e segure L2 ou R2 e aperte ↑ ↑ ↓ → △ ↓. Despause o jogo e você vai estar com vidas infinitas.

### Invencibilidade

Aperte e segure L2 ou R2 e aperte ← → △ ↓ → ←

### Modo Timer

Aperte e segure L1 ou R2 e aperte → △ → ← △ X. Despause o jogo e um relógio vai aparecer no canto mostrando há quanto tempo você está jogando.

## P.STATION

## SHADOW MASTER

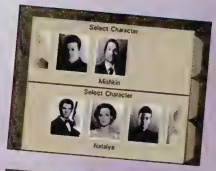
### Seleção de fase

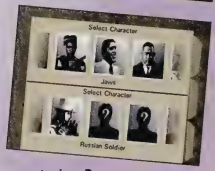
Comece o jogo, atire nos dois aliens que vão aparecer logo a sua frente e entre na sala pela qual eles saíram. Dentro dessa sala, aperte simultaneamente L1, L2, R1, R2 e △. Termine o jogo selecionando Quit e, ao retornar à tela título, você vai achar a opção de seleção de fase.

## NINTENDO 64

## GOLDENEYE 007

### Mais personagens no modo Multiplayer

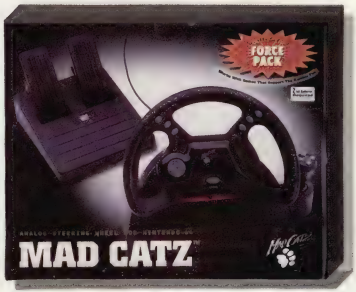



Comece um jogo multiplayer e, na tela Select Character, aperte e segure simultaneamente L e R e aperte C(←); aperte e segure L e aperte C(↑); aperte e segure simultaneamente L e R e aperte ←; aperte e segure L e aperte →; aperte e segure R e aperte ↓; aperte e segure simultaneamente L e R e aperte C(←); aperte e segure L e aperte C(↑); aperte e segure simultaneamente L e R e aperte →; aperte e segure simultaneamentte L e R e aperte C(↓); e aperte e segure L e aperte ↓. Se fez certo, alguns personagens extras vão aparecer, incluindo Jaws, May Day e outros vilões.


CHEGOU O QUE FALTAVA!

Despachamos para todo o Brasil!!!



CAMARA Games

Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP

Tel.: (011) 228-0822 Fax: (011) 228-3365

DETONADO N64 SATURN

# QUAKE

*Por Lord Mathias*

**Vasculhar. Esta é principal estratégia para quem quer chegar ao final de *Quake*. Para encontrar as chaves e itens que vão ajudá-lo a cumprir sua missão, ande muito e procure nos cantos. Você terá problemas dentro d'água e em algumas cavernas, que ficaram muito escuras. Eis a principal diferença entre as versões para o Saturn e o Nintendo 64 em relação ao original do PC: os gráficos. De resto, a galera do videogame terá tudo igualzinho a sua disposição. São as mesmas fases e a mesma jogabilidade. Para derrotar o chefão Shub Niggurath's e chegar ao final do game, você vai poder contar com um arsenal que vai de machadinho a Thunderbolt.**

*Após acionar os 3 switchs e completar a seqüência, não deixe de pegar o Biosuit atrás do pilar*

**QUAKE**

NINTENDO 64 / SATURN
MIDWAY
ação

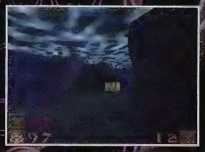
**4.8**

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 5 |
| SOM | 5 |

2 Jogadores
Memory Pack
Password

## Castle Of The Damned

*Na ponte, caia na água pela direita. Siga até achar uma passagem secreta*



*Logo no começo, caia na água para pegar algumas munições. Depois siga pela plataforma central*

*Venha correndo deste ponto, com o direcional para cima, e aperte o botão C↓ (N64) na ponta para pular e alcançar o outro lado. No Saturn, use B. Você vai pegar uma armadura*

*Aqui, suba na plataforma para ir ao piso superior. Lá você pega a Nailgun*

*Quando enfrentar inimigos à distância, use os botões C laterais (N64) para desviar dos tiros. No Saturn, use L ou R*

## The Slipgate Complex

*Logo no começo, pule no buraco à direita e atire na parede para abrir uma passagem. Lá você vai encontrar munição*

## The Necropolis

Atire na imagem da parede para descer uma escada. Use esta mesma escada para alcançar a armadura no alto

Após passar pelos zumbis, pegue o caminho da esquerda para encontrar a Gold Key. Mais à frente, dentro da caverna, você vai achar uma passagem secreta

Ao enfrentar esses macacos, movimente-se bastante para não ser atingido. Mate-os e ative o switch dentro da sala

Ao enfrentar este monstro, espere que ele atire o raio laser e então desvie. Depois meta bala. Repita a operação

Ao enfrentar esses inimigos, atire indo para trás para não ser acertado por suas garras

## Gloom Keep

Depois de pegar a chave, volte para este ponto. Atire na imagem e desça pela plataforma

Fique no começo da escada e mate o inimigo que está na plataforma. Depois pule na plataforma da foto e siga por ela. No final, pule na outra plataforma, onde estava o inimigo, para pegar uma armadura

## The Door to Chthon

Logo no começo, acione este switch no chão e siga pela porta que irá se abrir à frente

Esta é a Silver Runekey. Após pegá-la, entre no portal para dar seqüência à fase

Pegando essa chave, use-a neste ponto. Fique esperto, pois ao abrir a porta você terá de matar alguns inimigos

Há duas maneiras de acertar os inimigos no alto da tela: pule e atire ou levante a arma com o botão C↑(N64). No Saturn, aperte X + direcional

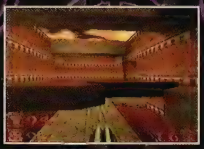
Não passe por cima da luz no chão nesses corredores, pois assim você acionará os espinhos e será atingido

Depois de vasculhar todas as salas, venha para este ponto. Fique atento para acertar o pulo

## The House of Chthon

Para finalizar a fase, acione este switch no chão. Ao acioná-lo surgirá um inimigo na tela. Use os portais para ir para o alto da tela

Ao cair neste buraco, siga pelo lado contrário da caverna para não ser sugado. Quando você cair na água, siga em frente



Seguindo por esta plataforma você encontra a Silver Key. Caso caia, você terá de matar um inimigo. Procure uma porta que irá transportá-lo para o piso superior

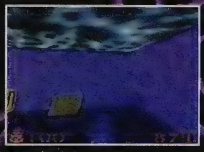
Pegue a Rune e siga para o piso superior. Não gaste balas tentando matar o inimigo que irá surgir na lava

Continua

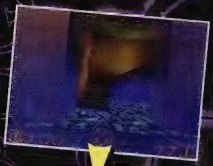
# QUAKE

## The Crypt of Decay

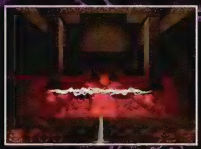
Depois de passar por estes espinhos, você pega a Gold Key



De volta à água, não esqueça de pegar o Quad Damage escondido aqui. Com ele, você aumenta os danos no inimigo



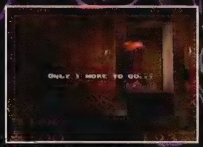
Siga por esta rampa, atrás da porta onde se pede a Gold Key, para pegá-la na segunda porta à esquerda



Acione os dois switchs laterais para as torres descerem. Aí ative o switch central para mandar o raio. Repita a operação 3 vezes

Venha correndo e pule bem na ponta para chegar ao outro lado

## The Ogre Citadel




Atire nas duas imagens para liberar a porta central

Empurre essa imagem. Caia no buraco e encontre a Gold Key

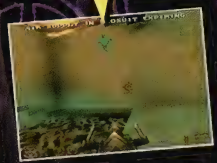
## The Wizard's Manse

Pule deste ponto para alcançar o outro lado e pegar a Thunderbolt

Caindo na água você encontra uma passagem secreta

Chegando nesta janela, caia na plataforma e siga pela esquerda para pegar a armadura

Para acabar com os zumbis de uma só vez, atire granadas



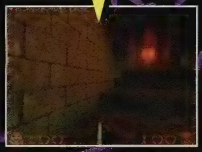
Atire nas duas imagens grudadas na parede. Depois siga pela plataforma e pelas escadas que surgirão

## The Dismal Oubliette

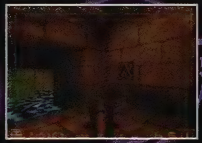
Atire nesta pedra. A porta a sua frente irá se abrir. Siga por ela para dar seqüência à fase

## The Terminal Central

## The Vaults of Zin



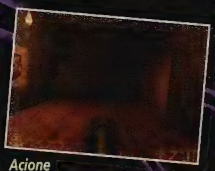
Ative esse switch e corra para o lago. Siga por esta escada e entre na porta



Quando chegar nesta sala, siga pulando pelas plataformas até chegar ao topo da tela

Após acionar esse switch, venha para esse ponto, a plataforma irá descer

Na janela não tente pular para o outro lado, caia bem rente para chegar a esse local

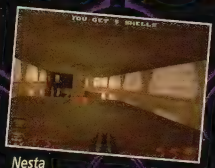


Acione esse switch para descer a plataforma. Assim, você poderá ir para o segundo andar usando a plataforma central

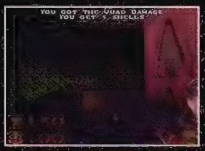
Procure a sala onde está a aranha. Mate-a e acione o switch para liberar o 3º andar

Use a Gold key aqui. Ative o switch nessa sala. Depois disso volte para cá, a ponte mudará de posição

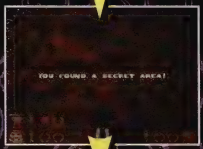
Espere a torre descer e pegue a Rune. Depois vá pelo portal para terminar a fase

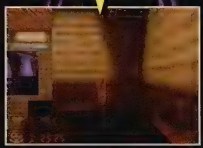



Nesta bifurcação comece pela direita acionando o switch. Depois vá para a entrada à esquerda, onde há um soldado. Mate-o e acione o switch. Volte para a direita




Ao chegar neste ponto, acabe com os inimigos da tela e não se esqueça de ativar o switch atrás do pilar



Suba por essas caixas para chegar aqui e achar uma passagem secreta. Usando-a, você pega a Gold Keycard

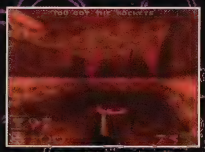
Use a corrida mais o pulo para alcançar o outro lado e pegar o lança-granadas

Acione o switch na parede e depois siga caindo pelo buraco

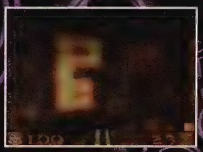
Continua

# QUAKE

Acione esse switch e siga até o switch central. Ative-o também. Caia no buraco, mate o monstrengo e pegue a Gold RuneKey




Depois de ativá-lo, volte para a escadaria principal, ela estará liberada



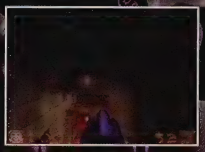
Use a chave nesta porta e siga pelo portal para terminar a fase

Com a Silver RuneKey em mãos, venha para essa porta para dar seqüência à fase

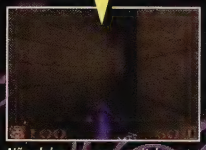
## The Tomb of Terror

Após acionar este switch, siga pela direita, espere os espinhos subirem e acione o próximo switch

## Satan's Dark Delight



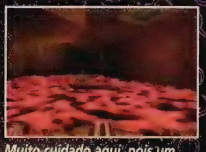
Quando estiver nesse ponto desta plataforma, atire na imagem a sua frente para abrir a porta onde está o último switch



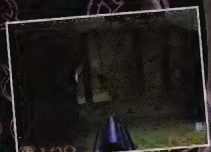
Não deixe passar o switch que está no chão. Atire nele colocando a arma para baixo com o botão C↑ (N64). No Saturn, X + direcional. Aí, siga pela plataforma que irá subir

Ativando esse switch, você libera a porta onde está a chave Silver Key

## Chambers of Torment



Muito cuidado aqui, pois um pulo errado significa morrer na lava. Não esqueça de pegar as munições nas plataformas



Aqui, espere os espinhos da porta descerem para passar. Aí, pule dentro do vão da porta para ir adiante

## The Tower of Despair

Logo no começo procure este lugar. Caia na água e siga por esse ponto. Antes de seguir em frente, suba nas plataformas no alto para pegar itens

## The Elder God Shrine

Logo de cara, atire nessas janelas para que a porta atrás de você se abra. Siga por ela

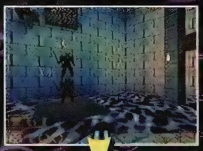
Ao chegar numa grande rampa, não deixe de ativar o switch que está atrás dela

Para completar a seqüência, acione os 4 switchs que estão nesses pilares

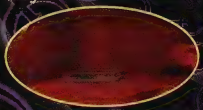
Chegando nesta rampa, caia na água e acione o switch. Para voltar à rampa, entre no portal. Depois venha na fumaça e, na pontinha da rampa, aperte o botão de pulo para alcançar o outro lado

Depois de acionar o switch, siga por essa plataforma que irá subir quando ela parar. Pule rapidamente para este ponto

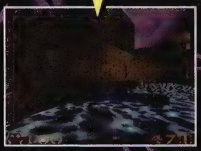
Seguindo por esse caminho, você pega a Silver Key. Seja muito rápido, pois o terreno começa a desabar



Aqui o melhor é seguir pela plataforma onde estão esses dois soldados. Depois siga reto e pule no buraco, lá entre na água



## The Palace of Hate



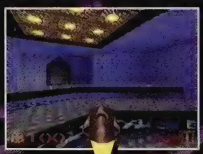
Ao chegar nesta plataforma, caia pelo lado esquerdo e pule na plataforma móvel. Espere a plataforma aparecer por inteiro para pular

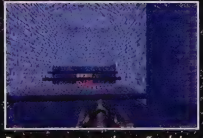
## The Pain Maze

Antes de fazer qualquer coisa na fase, procure este altar e mande bala nele

## Azure Agony

Atire nos dois switchs e depois siga pela plataforma

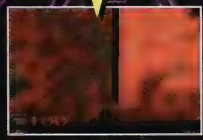




Procure essa escada e não deixe de ativar o switch que está escondido nela. Atire com alguma arma para acioná-lo

## The Nameless City

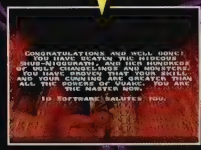
A única maneira de ativar o switch que está na parede é pular deste ponto



Neste ponto, suba nas plataformas no alto até chegar neste lugar. Depois caia no buraco e acione o switch durante a queda

## Shub-Niggurath's Pit

Para destruir o último inimigo, você não precisará de balas. Apenas pegue munição para matar os soldados que vêm antes. Fique no local da foto e, quando a bola de ferro entrar dentro do inimigo, entre no portal




Após acabar com o Shub-Niggurath's, você provou a sua habilidade e pode ser considerado um mestre. Parabéns, Mané!

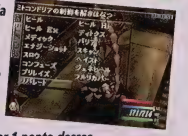
fim

# DETONADO P.STATION

*Por Marcelo Kamikaze*

Está na hora de acabar com as mitocôndrias rebeldes, os parasitas alojados na cantora de ópera gostosona Melissa Pierce. Na pele da também sensual Aya Brea, você enfrentará criaturas tão horríveis quanto as de *Resident Evil*. Não vai ser tão difícil, além do mais com um Detonado destes. O jogo não oferece tantas dificuldades, a não ser os chefes da parte final. *Parasite Eve* é dividido em 6 dias e você deve gastar umas 15 horas, no máximo, para terminar os 2 CDs. Pouco, levando em conta as 40 horas de divertimento de *Final Fantasy VII*, por exemplo. Mas *Parasite* guarda surpresas no final...

## STATUS



*Os comandos na tela de status são (nem todos estão disponíveis desde o começo):*
*Item: usa os utensílios*
*Parasite Energy: usa energia Parasite. Uma espécie de magia*
*Troca de arma: pega outra arma*
*Option: para configurar cursor, som, janela e posição de tela*
*Classificar itens: organiza os itens*
*Melhorar arma/colete: com a chave inglesa você pode colocar UM atributo de uma arma em outra. Idem para colete*
*Distribuir Bonus Point (BP): melhora velocidade, capacidade de levar item e armas/coletes. Gasta 100 BP para aumentar 1 ponto desses atributos. Você ganha BP sempre que aumentar de level e é inversamente proporcional à soma dos danos sofridos no período, isto é, quanto menos porrada tomar, maior será o ganho de BP.*

### LISTA DE PARASITE ENERGY

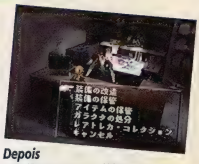
| | |
|---|---|
| **HEAL** | **HEAL HI** |
| recupera 30 pontos de HP | 60 pontos de HP |
| **HEAL EX** | **DETOX** |
| 280 pontos de HP | cura veneno |
| **MEDIC** | **BARRIER** |
| cura todas as anomalias | anula ataques |
| **ENERGY SHOT** | **SCAN** |
| tiro mais forte | analisa o inimigo |
| **SLOW** | **HASTE** |
| o inimigo fica mais lento | aumenta sua velocidade |
| **CONFUSE** | **GENEHEAL** |
| confunde o inimigo | aumenta o HP conforme o tempo |
| **PRE-RAISE** | **FULL RECOVER** |
| ressuscita quando o HP chegar a zero | HP ao máximo |
| **LIBERATE** | |
| ataca 7 vezes com a Parasite Energy | ---------- |

## BATALHA

*Em Parasite Eve a batalha tem um quê de ação. O desvio dos ataques é feito de forma manual. Quando a barra estiver cheia você pode usar ações como atacar, usar energia Parasite e itens.*
*Os comandos são:*
*Item: usa os itens*
*Parasite Energy: Espécie de magia*
*Troca de arma: para equipar-se com outra arma*
*Troca de colete: para pegar outra proteção*
*Fugir: nem sempre dá certo*
*Botões: △ – abre menu*
*○ – ataca*
*X– cancela comando*
*□ – define ataque (caso não queira dar todos os tiros que a arma pode)*
*Sair do menu*

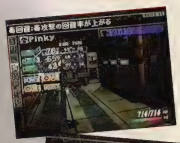
## ARMAZÉM DE ARMAS

*No subsolo da delegacia, Torres cuida de modificar as armas e Wayne guarda os itens.*
*Menu de Wayne:*
*Guardar arma/colete*
*• Selecionar um a um: depois de selecionado um item você tem as opções colocar bala, mover ou jogar fora*
*• Classificar: organiza as armas e coletes*
*• Melhorar a arma: idem ao do menu de status*
*• Distribuir BP: idem ao do menu de status*
*• Sair do tópico*
*Guardar item*
*Selecionar um a um: depois de selecionado um item você tem de usar, mover ou jogar fora*
*•Classificar: organiza os itens*
*•Sair do tópico*
*Eliminar tranqueira (é um item que você ganha dos inimigos e, se der 300 desses para Wayne, ganha uma superarma)*



*Depois que Torres morre, Wayne passa a fazer o que seu chefe fazia:*
*Modificar Arma*
*Guardar arma/colete*
*Guardar item*
*Eliminar tranqueira*
*Ver coleção de trading card: são uns cartões que você usa para modificar a arma*
*Sair do menu*

## MELHORANDO AS ARMAS



*Uma das melhores armas para se mexer é a M500, que aparece quase no final do jogo. Tem 8 slots e boa potência. Primeiro retire o "x 2" com uma chave inglesa especial. E coloque os atributos: double hand, tiro ácido, tranquilizante, fogo, gelo e first attack. Para o colete, a base é o B Jacket com 4 solts. Coloque uma auto heal, antiparalisante, antiintoxicação e HP plus*

## PASSO A PASSO

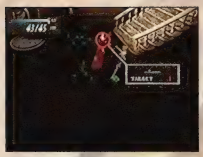
*Obs: no detonado usaremos a notação americana de andares. Assim sendo, o térreo é o primeiro andar, o 1o. fica como segundo etc.*

## DISCO 1

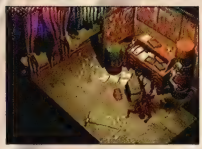
### DIA 1 RESSONÂNCIA

### CARNEGIE HALL

*Depois de sair do carro, entre no teatro. No meio da ópera, as pessoas vão entrar em autocombustão. Fale com Melissa, a cantora, e lute com ela*



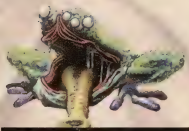
*MELISSA: desvie do ataque à meia distância e mande tiros. Siga para o backstage (parte de trás do palco, coxia) e desça pelo buraco. Há várias portas nesse local, algumas trancadas*

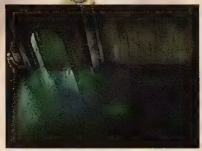


*Vá a última sala à esquerda, verifique o defunto e pegue a chave. Agora dá pra abrir as outras portas, menos a do fundo. DICA: na sala com uma armadura, verifique a rachadura da parede e ache uma área secreta*

*No camarote de Melissa verifique a agenda. Ali há outra chave, que abre a sala de ensaios. Melissa estará lá, já dominada por Eve. Enfrente-a*

*MELISSA-EVE: sem muitos segredos. Quando ela for soltar o raio chegue perto e pare. Depois mande bala. Caia pelo buraco. Siga pelo esgoto e encontre a menininha lourinha. Ela vai abrir uma passagem lateral*





*Ao lado da porta trancada há um interruptor (1a. opção: abre a porta; 2ª: usa o telefone; 3a.: sai do menu). Ele faz essa porta abrir. Vá em frente, fale com Eve e enfrente o crocodilo*

*CROCODILO: use a pistola mais poderosa. Aproxime-se da parte de trás e dê tiros no rabo. Na parte 2 meta bala na boca*

### DIA 2 – FUSÃO

### 17º DEPARTAMENTO DE POLÍCIA DE NOVA YORK (17º DP)

*Fale com o chefe e ganhe permissão para mudar a arma. Desça as escadas e vá para o depósito de armas. Fale com Torres e ganhe o rifle M16A1. Se quiser, use a permissão*

*Volte ao térreo e encontre Ben, filho de Daniel, seu parceiro. Depois, vai rolar uma entrevista coletiva no departamento. Siga para o museu*

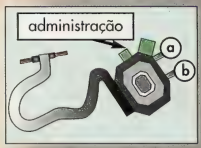
### MUSEU AMERICANO DE CIÊNCIAS NATURAIS (MUSEU)

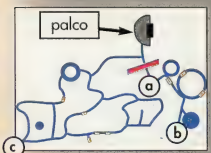
*Bata um papo com o vigia e entre no museu. Anote seu nome no livro de visitas que fica no balcão central. Suba as escadas e fale com o Dr. Hans Klamp. Volte para o 17º DP*

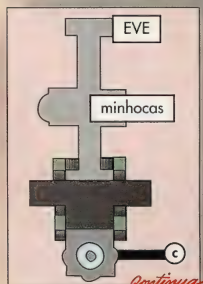
### 17º DP

*Siga Daniel e vá para a sala de reuniões. Daniel vai sair correndo e Aya fica incumbido de dar assistência*

### CENTRAL PARK




Continua

**PARASITE EVE**

P.STATION
SQUARE
RPG

**4.8**

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 4 |
| DIVERSÃO | 5 |
| GRÁFICO | 5 |
| SOM | 5 |

1 Jogador
Memory card

[parasite eve]

## MUSEU

Vai rolar apenas uma demo

CERVERUS: atire antes na cabeça do meio. Mexa-se sem parar para fugir das mordidas e do raio. Contra o raio anelar, fique o mais longe possível para diminuir o dano

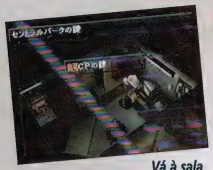
## 17º DP

DICA: verifique os cadáveres pelo menos duas vezes para ganhar itens. Vá para a sala do seu chefe e verifique o corpo do policial morto. Fale com Torres e ganha a Beretta M92F

## DIA 4 CONCEPÇÃO

## 17º DP

Fale com todos na sala do chefe e siga para o ambulatório do segundo andar. Fale com Maeda

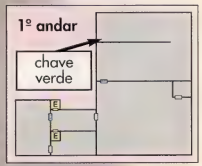


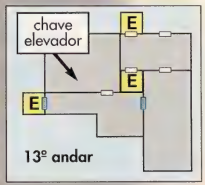
Vá à sala de administração do parque. Na gaveta há a chave que abre os portões trancados. DICA: a cama também pode ser removida e assim verifica-se o armário. DICA: a chave libera outra parte do zoológico, cheio de item. Agora dá pra chegar ao local do concerto e encontrarz Eve. Após outra tragédia, saia do local e siga a garotinha até o backstage. Eve vai se retirar. Saia do palco e siga a menina. Ela indicará o caminho. Mas tem uns itens por ali. Depois da ponte você irá detonar as minhocas gigantes

EVE: espere pelo ataque da erupção para poder detonar

Siga para o criadouro de cães e fale com o guarda. Vá ao segundo e terceiro andares e enfrente Cerverus. DICA: em outras salas há muitos itens, como na prisão que fica logo na entrada do segundo andar

## HOSPITAL SAINT FRANCIS



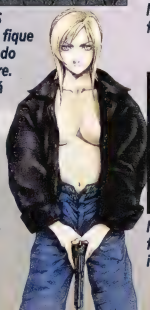




## DIA 3 – SELEÇÃO

## SOHO

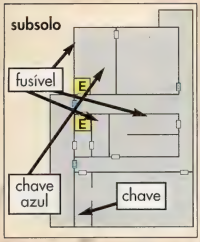
Vá até a loja de armas e Daniel irá balear a porta. Volte para o carro da polícia. DICA: nesse ponto você provavelmente estará carregado com os itens do Central Park, então volte para a delegacia, deixe os itens com Wayne e volte para limpar a loja de armas e a farmácia

MINHOCAS GIGANTES: fique bem perto do bicho e atire. Você estará menos suscetível aos seus ataques Prossiga. Agora Eve está numa carruagem. Entre e enfrente-a



Na farmácia há uma porta nos fundos. Na rua tem um lixo com item

DICA: em uma das salas está o monstro que matou Torres. Mais ao fundo tem um duto que leva a uma sala secreta




*Siga até o final do corredor, na porta trancada com o código verde. Use o elevador à esquerda e Eve irá cortar os cabos. A força também se apagará, entrando a energia de emergência*

*Siga para o consultório e verifique a gaveta. Pegue a chave do necrotério*

*Siga para o necrotério e ache o cartão do código azul com o cadáver*

*Ache os 3 fusíveis. Um está no necrotério, outro no estoque de remédios e o outro numa sala depois da porta trancada com o código azul*

*Vá ao painel de força e coloque os três fusíveis. Verifique o painel e acione a segunda opção. Verifique de novo e entre com a primeira opção. Use o elevador e volte ao 1º andar. Siga para o ambulatório e fale com a doutora*

*DICA: atrás do armário tem item*

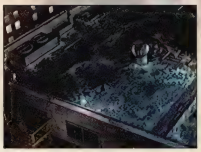
*Mais adiante está a enfermeira que dará o cartão do código verde. Use-o e siga para a sala com a ameba gigante*

*Feche a válvula e use o elevador da direita. Siga para o 13º andar e entre na sala*

*No final dela há uma mesinha ocultando o botão para liberar a porta lateral*

*Na sala com um telefone está, entre outras coisas, a chave do elevador. Use-a e vá ao terraço. Enfrente a aranha gigante*

*ARANHA GIGANTE: fique à meia distância e espere pelo ataque do fogo. Chegue perto e atire. Se cair na rede, use o item*



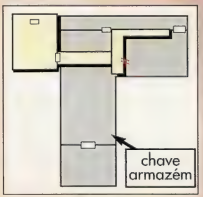
*Depois de acabar com a aranha, vá para o andaime na parte esquerda da tela. Ainda aparece outra aranha, mas é só dar uns tirinhos e fim*

### 17º DP

*Fale com o pessoal na sala do chefe*

## DIA 5 – LIBERAÇÃO

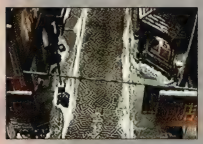
### WEREHOUSE




*Esta parte é opcional, mas tem ótima armas, inclusive a melhor do jogo: o lançador de foguetes AT4, que exige munição especial. DICA: atrás do portão tem um item. Entre na casa e siga para a direita no segundo bloco. Lá tem uma chave no chão. Aí é só ir adiante e enfrentar o caranguejo CARANGUEJO: ficando sempre ao lado do bicho você evita a maioria dos ataques. Mas é jogo duro. Se quiser, volte mais tarde com mais level*

### CHINATOWN

*Siga até o fim, onde há um bueiro. Fale com Maeda e desça pelos esgotos*



*DICA: ao lado do telefone tem uma passagem secreta*

### ESGOTOS

*Oriente-se pelo mapa e ache a escada*

*Vá até a sala de controle das bombas. Ative a máquina e aperte: 1a. opção e 1ª de novo. Ative novamente: 1a. opção e 2a. opção. De novo: 2a. opção para desligar a máquina. Vá em frente e estará no metrô*

fim

## METRÔ

*Siga os trilhos e mate a centopéia gigante*

*CENTOPÉIA GIGANTE: use a Haste para aumentar sua velocidade. Atire sempre pelos lados. Quando ela se dividir em quatro fique em um dos cantos e atire sem parar*

*DICA: nesse vagão há itens*

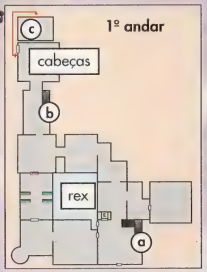
*Continue até a Ponte do Broklyn Bridge e verifique o defunto. Ele tem a chave da saída do metrô*

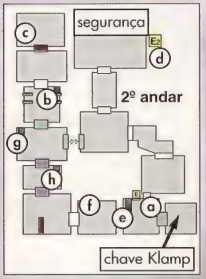
## DISCO 2

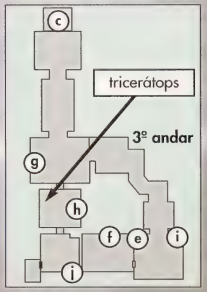
## METRÔ

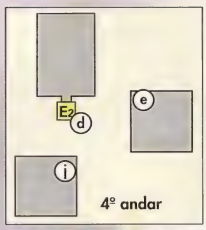
*Saia da estação*

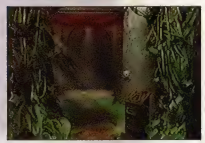
## MUSEU



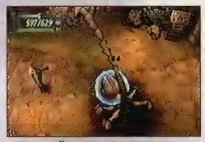



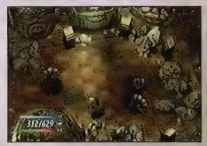



*Entre e siga o carinha vestido de branco até ele trancar uma porta. Siga pelo caminho ao lado do elevador e enfrente o escorpião*



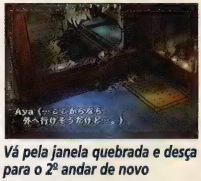
*ESCORPIÃO: atire pela diagonal. O ataque do rabo pega menos nesse ponto. Se for envenenado, use o Detox. Vá até a sala das cabeças. Saia e algo vai cair de cima*



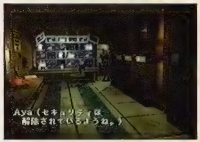
*Derrote as taturanas, saia da sala e use as escadas para o 2º andar. Vá para a área logo acima da sala das cabeças e use a saída de emergência. Daí você pode seguir para o 1º ou 3º andares (no 1o. andar tem apenas item). Siga para o 3º andar e dê a volta para achar o pterodáctilo*

*PTERODÁCTILO: fique embaixo do dinossauro e mande tiros*

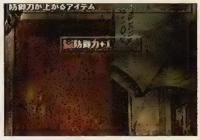
*Chegue à sala com o esqueleto do estegossauro. Esta sala é perto do elevador e ali você será trancado*



*Vá pela janela quebrada e desça para o 2º andar de novo*



*Daqui, dê outra volta, ache a sala de segurança e desligue tudo*



*DICA: por baixo da tenda (loja) há duas caixas de itens. DICA: por trás dos computadores há um elevador que o leva para o 4º andar, cheio de itens. Agora já dá pra usar o elevador e todas as escadas. Vá para o laboratório e fale com Maeda*

*Depois do rolo todo, você vai ganhar uma arma e a chave Klamp. Use a chave no 3º andar e enfrente o tricerátops*

*TRICERÁTOPS: use a Haste para escapar dos ataques. Quando*

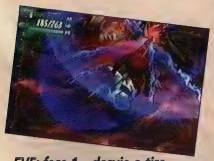
ele soltar o raio teleguiado, fique bem ao lado da cabeça. Depois de destroçar a cabeça o dinossauro vai usar mais o raio. Ao tentar avançar mais, o tricerátops vai jogá-lo para o 1º andar, no meio da confusão, onde está o tiranossauro Rex

TIRANOSSAURO REX: use a Haste. O maior problema é quando ele usa o fogo. Fique longe e de frente para o bicho. Depois desvie para o lado contrário ao do fogo. De resto é mandar bala ou usar a Liberate (Parasite Energy – level 33). Dois desses bastam. DICA: após esta parte não dá mais para voltar a Manhatthan, portanto gaste todas as chaves inglesas e faça as melhores armas e coletes. DICA: após o terremoto, alguns vidros se quebram no 2º andar, revelando caixas de itens

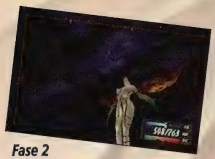
Siga ao 4º andar e ache Eve

## ESTÁTUA DA LIBERDADE

Enfrente Eve



EVE: fase 1 – desvie o tiro duplo dando voltas em Eve. Faça a mesma coisa com os raios em forma de bumerangue, mas é difícil desviar de todos. Se Eve avançar, corra para o mesmo lado. Mande tiros com armas tipo M500, que atingem vários alvos. Use Liberate quando der



Fase 2
– fuja e use Liberate

## DIA 6 – EVOLUÇÃO

## PORTA-AVIÕES

Entre na cabine e fale com Maeda. Depois Wayne irá cumprimentar Aya. Escolha uma arma e um colete para renomear. Eles serão as armas que poderão ser levadas para o EX round, a ser explicado depois

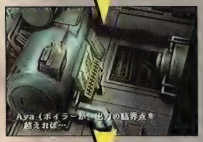
DICA: o marinheiro tem um monte de itens. Saia da cabine e enfrente Eve na forma completa

EVE: forma 1 – use Liberate para evitar que o bebê use o ataque que deixa seu HP em 1

Forma 2 – atire nas duas formas até elas se separarem. Aí mande um Liberate

Forma 3 – fique longe do centro quando ele soltar o ataque da erupção. Quando ele for a um canto e se preparar para soltar as esferas de energia, vá para baixo do chefe. Use o Liberate quando der

Forma 4 – se estiver com uma armadura boa, o tiro não tirará energia. Ande em círculos para desviar dos tiros. Acerte o bicho umas 8 vezes. Depois Faniel vai entregar a bala especial a você. Atire mais 8 vezes no bicho e termine com Eve



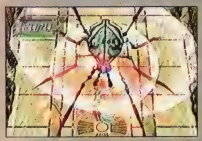
Siga o caminho mostrado pelas fotos e acabe com o jogo

## FIM

Finalmente, Aya consegue assistir à ópera com Daniel, Ben e Maeda. Mas as mitocôndrias de Aya começam a reagir e... continuam em Parasite Eve 2!

## EX GAME

Depois disso tudo você vai poder salvar mais uma vez o jogo e entrar no EX Round com os BP que ganhou no final e as duas armas que renomeou



E ainda tem o Chrysler Building, uma espécie de Chocobo's Mystery Dungeon, que muda de forma toda vez que você entrar no prédio. Tem 77 andares recheados de itens. Boa sorte!!!

fim

# FLASHBACK

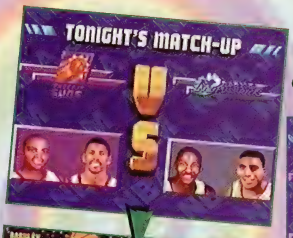
**16 BITS**

*Por Lord Mathias*

***NBA Jam tinha boa companhia quando foi lançado: Super Street Fighter 2, para Mega, e Formation Soccer 94, para SNes***

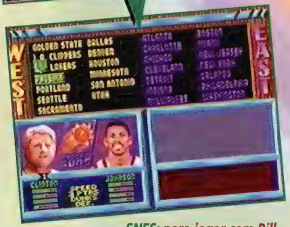
Coloquei a mão no baú da ***SGP*** e vejam só o que saiu: uma bola de basquete, bem redonda, apesar da tecnologia da época estar anos-luz atrás dos recursos de hoje. **NBA Jam** estreou nos arcades, fez sucesso e não demorou muito para a Acclaim começar a trabalhar nas versões para Mega e SNes. Os gráficos e a jogabilidade das conversões não chegam nem perto da versão para Arcade (se hoje isso é difícil, imagine em 94!). Por outro lado, o estilo do jogo é o mesmo, com todas as enterradas alucinantes que fizeram a fama de **NBA Jam**. Há 27 times da liga americana de basquete. Cada time tem apenas dois jogadores. Também os modos de jogo são apenas dois: Tournament ou Exhibition. Fique de olho nas legendas e não deixe de relembrar as jogadas incríveis deste clássico da bola.

fim



***SNES:** para arremessar bolas de fogo durante o jogo, na tela de Tonight's Match-Up aperte o botão B 7 vezes. Depois pressione e segure os botões B + Y + ↑*

***MEGA:** na tela de Tonight's Match-Up, aperte B 7 vezes, pressione e segure B + C + ↑. Você ficará imune ao Goal Tending e seu turbo nunca acabará*




***SNES:** para jogar com Bill Clinton, entre com as iniciais Ar. Depois ponha o cursor na letra K, segure o botão Start + o botão L . Daí pressione X*

***MEGA:** para jogar com Air Dog, coloque as iniciais AI. Depois coloque o cursor na letra R e segure o botão Start, daí pressione A*

# NIKA'S GAMES

VENDE • TROCA
ALUGA • COMPRA

NOVOS E SEMI-NOVOS
LINHA COMPLETA

**FONE: (011) 875-2737**
**858-1333 858-3539**

# LASER GAMES

VENDA DE GAMES E ACESSÓRIOS
(ATACADO E VAREJO)

ÓTIMOS PREÇOS, GRANDE VARIEDADE!!!
CADASTRE-SE E RECEBA
MENSALMENTE NOSSA TABELA

TEL/FAX (079) 211-4449 / (079) 211-7543 / (079) 982-8336

# TILT'S

## GAME LOCADORA

TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. Tel. (011) 843 9021

TILT'S 3 Av. Jabaquara, 1469 Lj. 21 Tel. (011) 5583 3468

TILT'S 5 Pca. da Liberdade, 141 Box 8 Tel. (011) 278 7956 / 278-7054 Ramal 338

VENDAS E LOCAÇÕES

SALÃO DE JOGOS

32 X
Saturn
• 3DO
Master System
P.Station •
Neo Geo CD
Nintendo 64 • Mega Drive
Game Boy • Super Nes •
PC Engine Playdia • Game
Gear • Neo Geo • Jaguar

NINTENDO 64

O MUNDO DOS GAMES

PlayStation

Nintendo

GAME OVER

SEGA SATURN

*GAMES, CDS E CARTUCHOS*
*ASSISTÊNCIA TÉCNICA*
*DESPACHAMOS VIA SEDEX*

Fone:(011) 875-0146 - 858-9744 - Fax:(011) 878-2224

# LOJÃO DOS GAMES

VENDA DE GAMES
E ACESSÓRIOS

ATACADO
E VAREJO

Cadastre-se e receba
mensalmente
nossa tabela

TEL./FAX:(079)224-2715/(079)988-0325

# FRATELLO GAMES

Assistência Técnica Completa

- Chaveamento
- Transcodificação
- Consertos em geral
- Acessórios para arcade
- Vendas
- Troca

Atendemos via Sedex
p/ todo o Brasil - inclusive consertos
R. Santa Efigênia, 295 - 2o andar - Loja 215
Fone (011) 224-9418

Para anunciar na

SUPER
GAMEPOWER

ligue 816-5667,
Ramal 420

Aí é só
DETONAR!!

# HOT Point

## A HOT POINT ENTRA EM UMA NOVA FASE...

...AINDA MUITO MELHOR!

Ampliamos nossas instalações e estruturamos ainda mais nosso sistema. A partir de agora, o prazo de entrega será muito mais rápido e com a qualidade, confiança e credibilidade que você necessita.

Pague suas mercadorias somente ao recebê-las!

É isso mesmo! Só na Hot Point você recebe em Qualquer Lugar do Brasil

SEDEX E MERCADORIA A COBRAR

Parcelamos suas compras em até 3X sem juros

ATENÇÃO

NA HOT POINT VOCÊ ENCONTRA TUDO PARA SEU VÍDEO GAME CD's ROM, CELULARES, ELETRÔNICOS, INFORMÁTICA E MUITO MAIS.

PROMOÇÕES SEMANAIS

Ligue-nos ou escreva solicitando nossas Tabelas de Preços e Promoções.

FONE/FAX: (011)

6951-6462

6955-9636

6954-0235

Rua Cabo Oscar Rossini, 982
CEP 02186-030 - P. Novo Mundo
São Paulo - SP

# SUPER GAMEPOWER

## FIQUE POR DENTRO DE TUDO QUE ROLOU NA E3, A MAIOR FEIRA DE GAMES DO MUNDO

**NA SGP DE JULHO!!**

**SOUKAGI, UM GAME TIPO TOMB RAIDER, SAI PARA O P.STATION**

**NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER**
**Peça os exemplares pelo telefone (011) 810-4800 ou escreva para a Dinap S/A - Caixa Postal 2505. Se preferir, peça ao seu jornaleiro**

### EDIÇÃO 50

1080 Snowboarding, Rampage W. Tour **(Nintendo 64)**, Burning Rangers, The House of the Dead, The King of Fighters '97 **(Saturn)**, Tekken 3, Diablo, Parasite Eve, Klonoa of Wind **(P.Station)**, Ultim@te Race Pro, Red Baron II **(PC)**, Metal Slug 2, Real Bout 2 **(Neo Geo)**, Mortal Kombat **(16 Bits)**.

### EDIÇÃO 47

Wild Choppers, Yoshi's Story, Fifa Soccer '98 **(Nintendo 64)**, Quake, Sega Touring Car, Shining Force III, Sonic R **(Saturn)**, Alundra, Master of Teras Kasi, Einhander, Tomb Raider 2 **(P.Station)**, The Last Blade **(Neo Geo)**, Samurai Shodown 64 **(Neo Geo 64)**, Arkanoid **(Snes)**, NFL 98 **(Mega)**

### EDIÇÃO 49

NBA in the Zone '98, Quake, Chameleon Twist **(Nintendo 64)**, Azel Panzer Dragoon RPG, Rampage, **(Saturn)**, Resident Evil 2, Gex, X-Men vs. Street Fighter ED **(P.Station)**, Noon **(32 bits)**, Marvel vs. Capcom **(arcade)**, Blazing Star **(Neo Geo)**, Fifa Soccer '98 **(SNes)**, Yuyu Hakusho **(Mega)**, Riven **(PC)**

### EDIÇÃO 46

Lamborghini, Diddy Kong Racing **(Nintendo 64)**,X-Men vs. Street, Sonic R, The Lost World **(Saturn)**, MDK, SW: Master of Terãs Käsi, Tomb Raider II **(P.Station)**, Croc, Puyo Puyo Sun **(32 bits)**, Mortal Kombat 4 **(arcade)**, Timon & Pumbaa **(SNes)**, International SS Soccer **(Mega)**, X-Men **(Master)**

### EDIÇÃO 48

Dual Heroes, Yoshi's Story, Fighters Destiny, **(Nintendo 64)**, D.J. Wars, Real Bout Special, Side Pocket 3 **(Saturn)**, Klonoa, Resident Evil 2, Crash Bandicoot 2, Gran Turismo, Chocobo's Mystery **(P.Station)**, Marvel Vs. Capcom, The Last Blade **(arcade)**, Space Invaders **(Snes)**, Strider **(Mega)**, Quake 2, F/A-18 korea **(PC)**

### EDIÇÃO 45

Diddy Kong Racing, Duke Nukem, MK Mythologies, Golden Eye 007 **(Nintendo 64)**, Samurai Shodown IV, Dead or Alive **(Saturn)**, MK Mythologies, Nightmare Creatures, MDK **(P.Station)**, MegaMan X4 **(32 bits)**, MK4, Street III Second Impact, Pocket Fighter **(arcade)**, Kirby's Dreamland 3 **(SNes)**


NOVA CULTURAL

**Fundador**
VICTOR CIVITA (1907-1990)

**CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO**
**Presidente:** Richard Civita
**Conselheiros:** João Paulo J. Lopes e José Heitor C. de Almeida Prado

**DIRETORIA EXECUTIVA**
**Diretora-Superintendente:** Vera Helena M. Gomes
**Diretores:** Francesco Civita, Ibsen Spartacus Petrópolis, Plácido Nicoletto

SUPER GAMEPOWER

ANO 4 - Nº 51 - JUNHO DE 1998

**REDAÇÃO**
**Editor-Chefe:** Rubem Barros
**Editores Assistentes:** Akira Suzuki e Ana Luisa Ponsirenas
**Chefe de Arte:** Karen Colosso
**Assistente de Arte:** Mônica Maldonado
**Consultores:** Maurício Pancheri, Fábio Nobre, Spencer Stachi, André Oka (jogos) Maximilian Winter **(texto)**

**COMERCIAL**
**Gerente:** Francesco Civita
**Gerente de produto:** Martin Frankenberg

**ADMINISTRAÇÃO**
**Gerente:** Joares Barbosa

**ASSINATURAS**
**Gerente:** Wanise de Oliveira

**PROMOÇÃO**
**Gerente:** Palmira Valino

**PUBLICIDADE**
**Gerente:** Reginaldo Andrade
**Contatos:** Fernando Porrino, Tauana Ramos Lima, Ana Henriette

**PRODUÇÃO GRÁFICA:**
**Coordenadora:** Cláudia Roque

*GamePro* licenciada por: IDG

**SUPERGAMEPOWER** (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (011) 816-5667, ramais 209/210/220. **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães,142, apto. 1201, tel/fax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC.

**Números atrasados:** as seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, podem ser adquiridas ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora Dinap S/A – Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 – Osasco, SP, fone (011) 810-4800, fax (011) 868- 3018, dinap.na@email.abril.com.br e www.dinap.com.br ou ligue para a nossa Central de Atendimento.
O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Diners, Sollo e American Express.

**CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE**
**EDITORA NOVA CULTURAL** – A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S.Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3766.3978.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolitos: Cybergraf, Lincyr e AD Graf. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

JOYPOLIS
GT24
Super GT24
namco
ACE DRIVER
BOSE
namco
SEGA
Touring Car
LINK SYSTEM
O PARQUE DE DIVERSÕES MAIS CHOCANTE DA CIDADE!
Soho's Place - Rua Maria Antônia 140 loja 15/16 fone: (011) 258 0482 - Shopping Center Norte - Loja 227 Fone: (011) 6959 4533
BREVE NOVAS INSTALAÇÕES
SARYVALDO SILVA PRODUÇÕES

RETRO
AVENGERS
O melhor do futebol sem ter que aguentar as besteiras do técnico.
SKATER
JVC
Na Sports Arcade quem comanda o futebol é você.
E tem mais: os melhores simuladores, jogos de luta, corrida, tiro e pinballs prontos para serem detonados.
The Ultimate
Sports Arcade
Game Center
(São Paulo) São Bento, 67 • Marconi, 84 • Paulista, 989 • Paulista, 1405 • (Curitiba) XV de Novembro, 246 • Shopping Mueller - Piso Cândido de Abreu

# RETRO AVENGERS

**Em prol da cultura gamer!**

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas
Editada por: anderbass
Revista: venom

*Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.*

facebook.com/retroavengers
retroavengers@gmail.com
retroavengers.blogspot.com.br